Гробница Вечного пламени

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ 1-ГО УРОВНЯ



PATHFINDER®
ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ДЖЕЙСОН БАЛМАН


Р
Л
Л
Л
Л
Л
2
Л
Р
Л
Л
Л
Л
Р
1
6
7
8
Л
Односторонняя дверь
Односторонняя дверь
11
9
4
3
5
12
10
С
1 клетка = 5 футов

PATHFINDER® ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Гробница Вечного пламени

Приключение в подземельях

АВТОРЫ

Разработчик: Джейсон Балман
Оформление обложки: Винсен Дютрэ
Картография: Роберт Лазаретти, Кори Макурек
Иллюстрации: Альберто Даль Лаго, Скотт Парди, Сандара, Кевин Йен
Главный редактор: Джеймс Джейкобс
Развитие и редактура: Кристофер Кэри, Шон К. Рейнольдс и Джеймс Л. Саттер
Ассистенты редактора: Ф. Уэсли Шнайдер и Кристофер Селф
Младшие ассистенты редактора: Дэвид А. Эйтельбах и Хэнк Вун
Арт-директор: Сара Э. Робинсон
Старший арт-директор: Джеймс Дэвис

Издатель: Эрик Мона
Генеральный директор Paizo: Лайза Стивенс
Вице-президент по производству: Джеффри Альварес
Главный бухгалтер: Дэйв Эриксон
Коммерческий директор: Пирс Уоттерс
Менеджер по продажам: Кристофер Селф
Технический директор: Вик Верц
Главный координатор: Джошуа Дж. Фрост

Особая благодарность: сотрудникам клиентской службы и склада Paizo

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Редакторы: Арсений „Thainen“ Крымов, Владимир Сергеев
Дизайнер: Иван „deadline“ Суховей
Корректор: Ольга Португалова

«Гробница Вечного пламени» — это приключение для игры Pathfinder, предназначенное для четырёх персонажей 1 уровня. События развиваются в мире Pathfinder, но их можно легко перенести в самые разные игровые миры. Приключение соответствует Open Game License (OGL) и может использоваться как с правилами ролевой игры Pathfinder, так и с правилами редакции 3.5 самой знаменитой в мире ролевой игры в жанре фэнтези. Текст OGL приведён на стр. 28.





Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Издательство ООО «Мир Хобби»
Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 721-32-48
www.hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перевод на русский язык © ООО «Студия 101».

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Crypt of the Everflame is published by Paizo Inc. under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Inc. © 2009 Paizo Inc.



Гробница Вечного пламени

Почти 200 лет назад, когда территория будущего Нирмафаса ещё находилась под властью империи Челиакс, северная часть Клыколесья была дикой местностью. Крестоносцы, положившие конец правлению Шепчущего Деспота на севере, превратились в отдалённое воспоминание, а их наследники были слишком заняты тем, чтобы не дать развернуться оркам Белкзена и недобитой нежити Усталава. Вот почему великий лес оставался полон всяких опасностей — от разбойников-орков до смертоносных хищников. Торговцы сильно рисковали, когда ездили с товарами в Скельт, быстро растущий город у подножия Головокружительных гор.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Экат Кассен был крестоносцем и искателем сокровищ. Он поступил на службу в Последний Оплот в 4515 году и показал себя искусным воином, но вскоре понял, что хочет от жизни большего, чем может предложить ему армия Последнего Оплота. Отправившись путешествовать, он обошёл весь регион озера Энкартан и наконец решил уйти на покой в 4522 году после особенно богатого на добычу приключения. Часть сокровищ он потратил на то, чтобы обустроить кусочек Клыколесья на берегу реки Турондель и создать в этом месте перевалочный пункт для тех, кто путешествовал по реке до Скельта. В течение следующих 10 лет поселение, называвшееся тогда Кассенов Надел, росло и процветало.

Всё изменилось, когда в селение явился Асар Вергас со своим отрядом наёмников. Когда-то давно он путешествовал вместе с Экатом, и расстались они незадолго до последнего приключения Кассена. Прошли годы, и Асар решил, что Экат тогда его обманул. Пообещав своим наёмникам великие богатства, он в течение двух месяцев изводил поселение набегами. Наконец, местным жителям удалось обнаружить лагерь Асара в древней гробнице далеко в лесу, и Экат лично отправился разделаться со своим бывшим товарищем. Битва оказалась кровавой, и немногие вернулись, чтобы рассказать о случившемся. Асар погиб, оставшиеся наёмники разбежались, но и сам Экат получил смертельную рану. Он умер два дня спустя, 11 числа месяца нефа 4535 года. Жители поселения похоронили его в той же самой гробнице, рядом с простыми саркофагами, в которые положили Асара, его наёмников и тех своих родичей, что погибли в битве. Над местом погребения Кассена зажгли вечное пламя, согревающее всех посещающих эту могилу.

С годами Гробница Вечного пламени стала важной исторической достопримечательностью, а деревню теперь называли просто Кассен. Для его жителей гробница стала мемориалом первых, самых трудных лет поселения. Каждую осень несколько жителей отправляются в паломничество к могиле, чтобы зажечь от вечного огня светильник и принести его в Кассен, где этот огонь хранится всю зиму как символ упорства и несгибаемости. Обычно это делает мэр с другими уважаемыми людьми, но раз в несколько лет честь зажечь светильник поручается группе молодёжи. Для многих это становится праздником взросления — настоящим приключением перед тем, как жениться и остепениться. Всё начинается с торжественной церемонии на площади, где жители поселения собираются, чтобы пожелать путникам удачи — как когда-то Кассену, отправлявшемуся на битву с наёмниками. Когда путешественники через несколько дней возвращаются, кассенцы устраивают в их честь праздник, который совмещается с праздником урожая перед долгой зимой.

Само путешествие обычно оказывается довольно простым. Надо добраться до гробницы (примерно в двух днях пути от Кассена), войти туда, зажечь светильник и вернуться домой. С годами ритуал оброс деталями — например, иногда группа кассенцев специально добирается до этого места заранее и размещает ловушки, головоломки и иллюзорных чудовищ, которых пришедшие будут «одолевать».

В этом году, однако, всё пошло не так. Примерно за три месяца до ритуала банда грабителей могил забралась в Гробницу Вечного пламени и обчистила её. Этого было бы достаточно, чтобы испортить праздник, но у их действий было ещё одно неприятное следствие. Когда грабители вскрыли саркофаг с телом Асара, его дух пробудился и встал в виде рыцаря-скелета. Хотя большинству бандитов удалось сбежать, мёртвый Асар и сейчас бродит по захоронению, с помощью злой магии превращая его в смертельно опасное место. Непосредственно перед началом приключения группа селян отправилась подготовить гробницу к приходу паломников — и там на них напал Асар со своей нежитью. Никому из них не удалось выбраться, чтобы рассказать о случившемся.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В этом году поход к Вечному пламени будет необычным. Ровно четыре года прошло с тех пор, как мэр в последний раз посылал к гробнице юных героев. Приключение начинается с торжественной церемонии на центральной площади, с которой герои отправляются за пламенем. Хотя кассенцы знают, что опасности у них впереди поддельные, все делают вид, что всё ужасно серьёзно.

По пути к гробнице персонажи получают шанс познакомиться поближе. Они сталкиваются с первыми иллюзорными противниками, созданными живущим в Кассене волшебником. Чуть позже той ночью им попадается настоящий хищник в поисках добычи. На следующий день героям предстоит преодолеть опасную местность на подходе к гробнице.

Перед входом герои найдут убитых лошадей и придавленный одной из них человеческий скелет. Сама гробница состоит из двух больших уровней. Верхний был частично подготовлен к прибытию персонажей ещё до нападения Асара. Там находятся простые ловушки, головоломки и иллюзии. Далее исследующие гробницу персонажи услышат слабые стоны: их издаёт Рольдар, один из двоих выживших членов группы, которая расставляла ловушки для молодёжи. Когда его спасут, он расскажет много полезного, но различить правду и бред в его бормотании будет не так-то просто.

Нижний уровень гробницы — это опасное подземелье, полное нежити, вредителей и хитрых ловушек. Чтобы спасти сестру Рольдара, персонажи должны пробраться сквозь подземелье и уничтожить рыцаря-скелета. После этого они могут зажечь свой светильник от Вечного пламени, и тогда саркофаг Эката Кассена засияет. Персонажи поговорят с призраком самого Эката Кассена и узнают, что произошло до их прихода.

Справившись с задачей, персонажи смогут вернуться и поведать селянам о случившемся. В этом году праздник будет омрачён недавними смертями, но жители Кассена преисполнятся уважением к вернувшимся героям.

О приключении

Это приключение предназначено для ролевой игры Pathfinder. Хотя оно и совместимо с правилами 3.5, вы можете заметить некоторые серьезные отличия в правилах. В тексте вы найдёте вставки вроде этой, содержащие необходимые пояснения.

Карта

Карту с изображением маршрута от Кассена к Гробнице (см. стр. 27) нужно вырезать или ксерокопировать, затем разрезать или разорвать на кусочки по количеству членов группы (на обратной стороне карты нет никакого важного текста) и раздать игрокам. Когда мэр выдаст персонажам рюкзаки, в каждом обнаружится по одному куску карты. Эта традиция поощряет сотрудничество героев и символизирует единство кассенской общины.

ВВЕДЕНИЕ

Предполагается, что это первое приключение для всех персонажей игроков и что они заранее знают: в этом году наступает их очередь принести огонь из достопамятной гробницы. Все персонажи должны быть местными или хотя бы долго жить в Кассене к моменту начала приключения. Хотя они вполне могут быть уже знакомы, совместное путешествие также даёт им массу возможностей узнать друг друга поближе.

Кассен подробно описан в приложении. Если персонажи выросли именно здесь, то в деревне можно найти подходящих учителей любого из 11 основных классов «Основной книги правил» ролевой игры Pathfinder. Описание взаимоотношений с учителем может стать яркой частью биографии героя и к тому же поможет последнему оказаться вовлечённым в жизнь Кассена. Персонажи могут оказаться и из других краёв, но какая-то связь с Кассеном у них должна быть обязательно.

События «Гробницы Вечного пламени» начинаются 4 числа месяца нефа, когда начинают дуть холодные ветры близкой зимы. Именно в этот день в 4535 году Экат Кассен и его люди отправились в леса к лагерю Асара сражаться с наёмниками. В начале дня дайте каждому персонажу возможность пообщаться со своим учителем или членами семьи, прежде чем к полудню явиться на площадь, а затем отправиться в путешествие. Всех персонажей предупредят, что приходить надо налегке, только с самым важным личным снаряжением: оружием, доспехами, книгами заклинаний и так далее. Съестные и прочие припасы в дорогу им выдадут. Ведущий также может начать игру чуть раньше 4 числа, чтобы дать возможность героям пообщаться с разными персонажами ведущего в поселении, а также друг с другом. Тогда мэр Аптал успеет зайти к каждому из них по очереди и подробнее рассказать о том, что предстоит сделать.

Когда герои прибудут на площадь, они обнаружат, что пришли первыми. Дайте им возможность пообщаться друг с другом, если они захотят. Когда церковный колокол пробьёт полдень, прочтите или перескажите следующее.

Звон колоколов в храме Эрастила раскатывается по всему Кассену, возвещая наступление полудня. Когда стихает эхо, местные жители выходят на площадь, одетые в чёрное, как на похороны. Они медленно заполняют площадь, опустив глаза к холодной земле. На лицах застыла скорбь. Вскоре по толпе пробегает шепоток, и люди расступаются, пропуская мэра Аптала. У него в руках фонарь из потускневшего серебра. За ним старый пони тащит двуколку с рюкзаками и припасами.

Выйдя на середину площади, мэр останавливается и обращается к народу: «Вновь зимние ветры дуют в Клыколесье, отмечая конец ещё одной жатвы. Воют в лесах волки, подбираясь к нашим стенам; прячутся в тенях змеи, готовясь ужалить. Сто семьдесят четыре года назад сам Кассен выступил отсюда, чтобы защитить нас, и то же самое случится сегодня. Где герои? Кто те храбрецы, что отправятся к гробнице Кассена и принесут пламя, которое будет согревать нас зимой?»

Здесь мэр делает паузу, давая героям возможность выйти вперёд и принять свою миссию. Он спрашивает, кто именно примет на себя честь нести фонарь, и передаёт его этому персонажу (или выбирает его сам, если персонажи игроков не смогут быстро договориться), поручая вернуться в Кассен с огнём. Затем мэр даёт каждому герою рюкзак, в котором есть запас еды на 5 дней, маленькая палатка, зимнее одеяло, полный бурдюк воды и кусок карты (стр. 27), на которой отмечен путь от Кассена к Гробнице Вечного пламени. Кроме того, по рюкзакам более-менее равномерно распределены следующие вещи: 50 футов пеньковой верёвки, коробка с трутом и тремя спичками, *зелье исцеления лёгких ранений* (с маркировкой), три факела и маленькая бутылочка местного бренди.

Когда персонажи получат рюкзаки, продолжайте повествование.

Мэр вновь заговаривает с жителями: «Я представляю вам храбрых героев, что пойдут по стопам Кассена и принесут Вечное пламя! Кто-то из них может не вернуться из похода, но их самоотверженность не будет забыта. Вперёд, герои, и не возвращайтесь без пламени». Мэр при этом указывает на юг, в направлении гробницы Кассена. Остальные со скорбным видом прощаются с уходящими.

ПУТЕШЕСТВИЕ ЗА ВЕЧНЫМ ПЛАМЕНЕМ

Поскольку большая часть персонажей — местные, о ритуале им кое-что известно. Хотя все взрослые кассенцы в курсе, что «торжественная» церемония проводится просто для красоты, среди детей ходят самые разные истории

о том, что может случиться во время путешествия. Поговаривают даже, что порой путешественники гибли (это неправда: травмы случались, но смерти — никогда). Если герои будут сильно беспокоиться, то, успешно пройдя проверку Дипломатии со СЛ 20, они узнают от кого-нибудь из взрослых, что бояться нечего. Проверка Скрытности со СЛ 20 также позволит незаметно подслушать разговоры местных жителей, а проверка Внимания со СЛ 15 — расслышать в разговоре, что в гробнице уже делаются какие-то «приготовления».

ЧАСТЬ 1: ПУТЕШЕСТВИЕ К ГРОБНИЦЕ

Гробница находится примерно в 40 милях к югу от Кассена. Это значит, что путешествующие пешком персонажи прибудут туда к вечеру следующего дня. Хотя большая часть ближнего Клыколесья неопасна, происшествия в дороге всё же случаются. Вот что произойдёт с героями по пути к гробнице.

ПЕРВЫЙ БОЙ (КО 1, ОПЫТ 400)

Всего через 2 часа герои встречают ловушку, поставленную жителями Кассена, чтобы проверить их храбрость. Опасности в ней никакой нет, но персонажи могут попрактиковаться действовать сообща. Прочтите или перескажите следующее.

Узкая тропинка вьётся среди оголённых деревьев, чья опавшая и подмёрзшая листва похрустывает под ногами. Впереди дорогу перегораживает ствол поваленного дерева. Внезапно из-за него выскакивают трое зеленомордых клыкастых гуманоидов, выкрикивая ругательства и угрозы.

Хотя орки выглядят и орут совсем как настоящие, это иллюзия. Хольгаст, местный волшебник, за час до церемонии выехал из Кассена, чтобы подготовить засаду. Он прячется в ближайших кустах, скрытый *невидимостью* и сосредотачиваясь на иллюзии орков, созданной с помощью *полноценного образа*. Это — первая из «опасностей», подстроенных местными жителями, чтобы припугнуть героев и проверить их на прочность.

Существа: эти орки иллюзорны. В бою и при попадании они ведут себя как настоящие, но герои могут пройти испытание Воли со СЛ 16, чтобы развеять морок. Если персонажу кто-то об этом скажет, он получит +4 к испытанию. При провале персонаж верит, что нанесённые орками раны реальны. Когда все персонажи разоблачают иллюзию или убивают орков, противники и нанесённые ими раны пропадают. Хольгаст себя не раскрывает и быстро удаляется с помощью *полёта,* если его обнаружат. Если кто-то из героев учился у Хольгаста, то он может пройти проверку Внимания со СЛ 15, чтобы распознать запах любимого трубочного табака мага, витающий над местом засады.

ОРК (3) — **КО ⅓**

Опыт 135

Мужчина, орк, боец 1.

Хаотичный злой средний гуманоид.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание –1.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 10, врасплох 13 (+3 броня).

ПЗ: 6 (1d10+1).

Стойкость +3, **Реакция** +0, **Воля** –1.

Защитные способности: свирепость.

Уязвимость: светочувствительность.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: двуручный топор +5 (1d12+4 / ×3).

Дистанционная: пилум +1 (1d6+3).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 11, **Вын:** 12, **Инт:** 7, **Мдр:** 8, **Хар:** 6.

БМА: +1; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14.

Черты: Уверенное владение оружием (двуручный топор).

Навыки: Запугивание +2.

Снаряжение: клёпаный кожаный доспех, двуручный топор, пилумы (4).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Свирепость (Экс): свирепость позволяет существу оставаться в сознании и продолжать бой даже с отрицательными ПЗ. Существо остаётся ошеломлённым и каждый раунд теряет 1 ПЗ. Существо с этой способностью всё равно умирает, когда количество отрицательных ПЗ сравнивается со значением его Выносливости (–12).

Светочувствительность (Экс): светочувствительные существа становятся растерянными, находясь в зоне высокой освещенности от солнца или заклинания *дневной свет.*



ВЗГЛЯДЫ ИЗ ТЕМНОТЫ (КО 4, ОПЫТ 1 200)

Расправившись с иллюзорными орками, персонажи спокойно могут продолжать путь в течение дня. По карте идти легко (требуется проверка Выживания со СЛ 10, все могут оказывать помощь товарищу). Каждый провал удлиняет путешествие к гробнице на 3 часа — и это означает, что при большом количестве ошибок у персонажей ближе к концу приключения может кончиться еда.

После дневного перехода персонажи оказываются далеко от цивилизации. Сумерки сгущаются, холодный ветер воет в безлиственном лесу.

Первую ночь в дороге надо описать игрокам как очень страшную. Герои далеко от дома, в беде им никто не поможет. Хорошо поставленный лагерь — задача первой необходимости. Поиск места требует проверки Выживания со СЛ 10.

При успехе герои разбивают лагерь на ровной площадке, с трёх сторон окружённой кустами.

При провале они оказываются на неровной площадке, открытой с двух сторон; все спящие в таком месте должны пройти испытание Стойкости со СЛ 13 и в случае провала оказаться утомлёнными на весь следующий день.

В лесу достаточно сухостоя для костра, а из выданных пайков можно сварить отличный суп. Пока персонажи ужинают, они проходят проверку Внимания со СЛ 5, чтобы услышать волчий вой вдалеке. В течение следующего часа вой сперва приближается, а потом замолкает. Ещё через полчаса герой может заметить волка на краю освещённой костром зоны, если успешно пройдёт встречную проверку Внимания против Скрытности волка. При успехе сразу пройдите проверку инициативы; волк при этом попытается сбежать. Если волка не заметят или он убежит, то ещё через полчаса он вернётся с двумя товарищами по стае, чтобы напасть на лагерь. Герой со способностью понимание животных может попробовать повлиять на волка до того, как тот убежит; если персонаж пройдёт проверку со СЛ 20, волк не приведёт других и нападение не состоится. Персонажи при этом получат опыт за сцену. Это событие случится поздним вечером и не помешает героям с утра подготовить заклинания.

Существа: это первая серьёзная опасность, с которой сталкиваются персонажи. Волки — голодные хищники в поисках еды; это можно понять, пройдя проверку Знания (природа) со СЛ 10. Любого волка можно отвлечь, кинув ему мясо из пайка (рацион еды на полдня), и волк с этим куском сбежит из боя. Голодные волки атакуют упорно, пытаясь сбить противников с ног и утащить. Когда волки группой, они смелее (СЛ проверки понимания животных при этом равна 25; при успехе волки уходят и не возвращаются).

ВОЛК (3) — КО 1

Опыт 400

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +2; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12 (+2 Лвк, +2 естественная броня).

ПЗ: 13 (текущие 11, 2d8+4).

Стойкость +5, **Реакция** +5, **Воля** +1.

АТАКА

Скорость: 50 футов.

В ближнем бою: укус +2 (1d6+1 и сбивание с ног).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 15, **Вын:** 15, **Инт:** 2, **Мдр:** 12, **Хар:** 6.

БМА: +1; **МБМ:** +2 (+6 к сбиванию с ног); **ЗБМ:** 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +8, Выживание +1 (+5 при выслеживании с помощью нюха), Скрытность +6; **Модификаторы народа:** +4 к Выживанию при выслеживании с помощью нюха.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Сбивание с ног (Экс): успешно атаковав укусом, волк в качестве свободного действия может попытаться сбить противника с ног, не провоцируя внеочередных атак. При провале волк не падает сам.

НЕУДАЧЛИВЫЙ ГРАБИТЕЛЬ

После встречи с волками ночь пройдёт спокойно. На следующий день герои могут продолжить путешествие через Клыколесье. В первой половине дня тропинка приведёт их к берегам Серого озера, где они могут набрать воды и передохнуть. Когда они дойдут до берега, прочитайте или перескажите следующее.

Лес редеет, открывая зелёную поляну на берегу широкого спокойного озера, отражающего пасмурное небо. Над серединой озера висит густой туман, не дающий увидеть противоположный берег. У самого берега лежит что-то тёмное.

«Что-то тёмное» — это разложившийся труп грабителя, который несколько месяцев назад остановился здесь набрать воды, но был убит гигантской змеёй из озера. Змея не была голодна и напала, просто защищая свою территорию; крупные следы её укусов видны на трупе, а яд сделал тело непривлекательным для падальщиков.

Большая часть снаряжения истлела, но проверка Внимания со СЛ 10 позволит найти рядом с телом искусно сделанный короткий меч и кошелёк с 87 зм. Монеты эти тамранской чеканки и выглядят новыми; на них красуется лицо фельдмаршала Гавирка, официального главы Нирмафаса.

Проверка Знания (краеведение) со СЛ 10 позволит догадаться, что этот человек не из Кассена. Хотя его одежда в плохом состоянии, она по фасону больше похожа на городскую. Проверка Лечения со СЛ 15 позволит определить, что умер он несколько месяцев назад. Он входил в банду, что не так давно ограбила Гробницу Вечного пламени.

Место их лагеря можно найти примерно в полумиле к востоку, если идти вдоль берега. Проверка Выживания со СЛ 15 покажет, что лагерь этот не использовался месяцами.

ОПАСНЫЙ СКЛОН (КО 1, ОПЫТ 400)

Миновав Серое озеро, персонажи через 3 часа достигнут долины, где и находится Гробница Вечного пламени. Деревья в этой части леса старые и корявые. Примерно на середине пути начнётся холодный дождь, сделав эту прогулку ещё более неприятной. Когда персонажи войдут в долину, прочтите или перескажите следующее.

Тропинка ведёт в глубины Клыколесья, сквозь лабиринт деревьев и многочисленных оврагов. Когда вы доходите до вершины одного из небольших холмов, перед вами открывается широкая долина, дальняя часть которой похожа на извивающуюся змею. От вас её отделяет длинный крутой склон. Из-за дождя этот склон стал скользким и ненадёжным.

В этой части Клыколесья деревья и кустарники растут особенно густо, перемежаясь с неровными скалами. Карта, которую дали персонажам, ведёт именно сюда, в Змеиное ущелье: гробница находится на его дне. Добраться туда непросто. Путь по склону занимает не менее получаса, и каждый герой должен пройти три проверки Акробатики со СЛ 10, чтобы не поскользнуться. Если персонажи будут идти медленно и аккуратно, путь вниз займёт час, но все они получат бонус +2 (ситуативный) к проверкам Акробатики. Применение верёвок при спуске даст ещё +2 (снаряжение) — этот модификатор не складывается с получаемым от набора верхолаза. Поскользнувшийся персонаж должен пройти испытание Реакции и затем свериться со следующей таблицей.

Результат испытания Реакции	Что происходит
20 или больше	Персонаж успевает за что-нибудь уцепиться. Он не получает урона.
15—19	Персонаж соскальзывает немного по склону и врезается в дерево. Он получает 1d4 несмертельного урона.
10—14	Персонаж соскальзывает по склону довольно далеко (теперь ему надо проходить на 1 проверку меньше). К несчастью, он при этом царапается о колючие кусты и бьётся о камни, получая 1d6 урона.
5—9	Персонаж катится вниз по холму, а затем падает вниз с 20-футового обрыва, получая 2d6 урона. Теперь ему надо проходить на 1 проверку меньше.
4 или меньше	Персонаж скользит и катится до самого низа, получая 2d6 урона и 1d4 урона Ловкости (растянутая лодыжка).

ГРОБНИЦА ВЕЧНОГО ПЛАМЕНИ

Гробница находится на дне небольшой долины в глубинах Клыколесья. Когда герои в первый раз подойдут ко входу в неё, прочтите или перескажите следующее.

В склоне холма впереди виднеется каменная арка. Она изрядно заросла мхом, но одна деталь хорошо заметна: на самом верхнем камне вырезано изображение пламени со стилизованной руной внутри. За аркой находится тёмный туннель, ведущий к паре массивных деревянных дверей, одна из которых приоткрыта.

Перед аркой лежат две мёртвые лошади и три пони, всё ещё привязанные к колышкам. Над ними вьётся множество мух.

Это единственный вход в гробницу. Группа жителей Кассена пришла сюда три дня назад, чтобы подготовить место к прибытию юных героев. К несчастью, две ночи назад на них напала нежить и убила почти всех. Проверка Лечения со СЛ 10 показывает, что животных перерезали 2 дня назад — то ли когтями, то ли грубо сделанными клинками. Пройдя проверку Внимания со СЛ 15, можно найти человеческие кости под одной из лошадей. Если сдвинуть конский труп (проверка Силы со СЛ 15), станет виден весь скелет. Это один из скелетов, вышедших из гробницы убивать лошадей: его затоптали копытами. Кости выглядят очень старыми, и вряд ли персонажи смогут догадаться об их происхождении, пока не исследуют первую комнату в гробнице. Лошади и пони явно несли поклажу, но большую часть вещей уже успели затащить внутрь, оставив только седельные сумки.

Если обыскать эти сумки и пройти проверку Внимания со СЛ 10, то одна окажется непустой. В ней запас провизии (сухие пайки) на 2 дня, пара больших удобных подушек, колчан с десятком тупых стрел (как обычные, но наносят несмертельный урон) и 2 пинты масла для лампы.

Если не сказано иначе, в гробнице везде темно. Потолки в ней 15 футов в высоту; все полы, потолки и стены сделаны из камня. На стенах расположены изображения людей, дерущихся с бандитами в масках и чудовищами. Рисунки неплохо сохранились, хотя вода и лишайники их попортили. В воздухе висит запах плесени и гнили.

ЧАСТЬ 2: ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ

На верхнем уровне можно найти следующее. Прежде чем нежить атаковала, кассенцы успели расставить несколько безвредных «ловушек» в верхних помещениях. В результате многие комнаты наверху для персонажей не слишком опасны: ловушки заряжены тупыми стрелами, а рядом с ними подложены средства для их обезвреживания.

Во время нападения нежити большая часть кассенцев находилась в зонах **1** и **5**. Рольдар (один из выживших) подметал пол в зоне **2**, когда явилась нежить. Увидев, что



происходит в зоне **1**, он бросился в комнату с припасами (зона **3**) и заперся. Там он и сидит до сих пор.

Освещения в гробнице нет почти нигде. Если у героев нет ночного зрения, им придётся принести источник света с собой.

Для изображения гробницы можно использовать поле *Paizo Flip-Mat: Dungeon* (2009 года издания).

1. ВХОДНОЙ ЗАЛ (КО 3, ОПЫТ 810)

Деревянные двери в гробницу не заперты, но они очень тяжёлые (проверка Силы со СЛ 15, чтобы открыть). Когда персонажи войдут, прочтите или перескажите следующее.

Тяжёлые двери распахиваются, и слабый свет снаружи озаряет длинную комнату с возвышениями по обеим сторонам. На дальней стене видно выцветшее изображение Кассена. Здесь явно недавно произошла страшная битва: посередине комнаты лежат два тела, а вокруг них валяется множество скелетов. Вдалеке слышны стоны, явно откуда-то извне этого жуткого помещения.

Трое кассенцев спали в этой комнате, когда на них напала нежить. Двое отчаянно защищались, но их в конце концов убили. Их тела сильно повреждены, и персонажам надо пройти проверку Знания (краеведение), чтобы опознать Герола и Варка, давних друзей мэра. Здесь же, в комнате, лежит пара рюкзаков. В одном находится большая подушка и два колчана (в каждом по десять стрел с тупыми наконечниками). Во втором — двухдневный запас провианта, полный бурдюк воды и пара дымовых шашек. Стоны издаёт Рольдар, один из немногих выживших при резне. Он находится в зоне **3**, но стонет и плачет достаточно громко, чтобы его было слышно в этой комнате. Успешная проверка Внимания со СЛ 15 позволяет определить, что звуки доносятся с востока.

Существа: по комнате разбросано восемь скелетов. Два из них рассыпаны и переломаны, а шесть остальных целы. Они встают и нападают на героев, начиная с ближайшего живого существа. Скелеты дерутся, пока не погибнут. Кости очень старые: Асар поднял их три месяца назад, когда грабители влезли в его гробницу.

СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА (6) **КО 1/3**

Опыт 135

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 12, врасплох 14 (+2 броня, +2 Лвк, +2 естественная броня).

ПЗ: 4 (1d8).

Стойкость +0, **Реакция** +2, **Воля** +2.

СУ: 5/дробящее; **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: сломанный скимитар +0 (1d6), удар когтями –3 (1d4+1) или 2 удара когтями +2 (1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +0; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14.

Черты: Улучшенная инициатива[Д].

Снаряжение: сломанная кольчужная рубаха, сломанный скимитар.

2. ЛАБИРИНТ ЯМ (КО 1, ОПЫТ 400)

В этой большой комнате есть целый лабиринт из колонн — сквозь него не видно противоположную стену. У двери лежат пустые седельные сумки и три метлы.

Кассенцы уже готовили это место к прибытию героев. В комнате полно скрытых ям-ловушек. Чтобы сделать их менее опасными, кассенцы положили на дно каждой подушки, чтобы смягчать падение. Если пробовать пол впереди себя шестом или оружием, у персонажа появляется +4 (ситуативный) к испытаниям Реакции, чтобы не упасть в яму.

ЯМА-ЛОВУШКА **КО 1/4**

Опыт 65

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 15; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: яма глубиной 10 футов (1d6 несмертельного урона от падения); испытание Реакции СЛ 20 для избегания урона; несколько целей (все в зоне действия ловушки).

Южная дверь этой комнаты заперта на сложный замок, который трудно взломать (проверка Механики со СЛ 30

Особенности нежити

Нежить невосприимчива к смертельным эффектам, болезням, эффектам, влияющим на разум (обольщению, принуждению, фантазмам, узорам и эффектам боевого духа), параличу, ядам, сну, шоку и любому другому эффекту, требующему испытания Стойкости (кроме эффектов, влияющих и на предметы, а также безвредных), несмертельному урону, потере характеристик и вытягиванию жизни. Нежить невосприимчива к урону или штрафам для физических характеристик (Силы, Ловкости и Выносливости), а также к эффектам утомления и бессилия. Кроме этого, нежить невозможно уничтожить массированным уроном.

для открывания). В комнате также есть три небольших рычага (отмечены на карте как **Р**, видны любому с 10 футов). Если потянуть их одновременно, дверь открывается на 1 раунд. Через 1 раунд рычаги возвращаются в прежнее положение. Стоны в этом помещении слышны гораздо лучше, чем в зоне 1, и явно идут из-за южной двери.

Сокровища: на дно центральной ямы кассенцы положили кошелёк. Его можно заметить, пройдя проверку Внимания со СЛ 10 после того, как ловушка сработает. В кошельке лежит по платиновой монете для каждого из героев, ключ от юго-западной двери в зоне **6** и записка: «Втроём можно открыть — и поспешите: дверь пропускает лишь тех, кто работает вместе». Это подсказка на случай, если персонажи сами не справятся с рычагами.

3. СТОНЫ ВЫЖИВШЕГО (КО 1, ОПЫТ 400)

Дверь в эту комнату заперта и забаррикадирована изнутри. Замок можно вскрыть, успешно пройдя проверку Механики со СЛ 20, но сама дверь не откроется, пока герои не пройдут успешно три проверки Силы со СЛ 10, чтобы оттолкнуть с пути баррикаду. Когда они подойдут к двери, прочтите или перескажите следующее.

Стоны и плач становятся громче по мере приближения к двери в конце пахнущего плесенью прохода. На полу разбросано множество костей, некоторые из которых поломаны или покрыты трещинами.

Существо: человека в этой комнате зовут Рольдар. Он выжил во время атаки нежити две ночи назад. Став свидетелем гибели товарищей, он повредился рассудком и теперь только воет и стонет, запершись в единственной безопасной комнате подземелья. Если герои станут его звать или попытаются вскрыть замок, Рольдар затихнет, но любой стоящий рядом с дверью и прошедший проверку Внимания со СЛ 20 может расслышать звук взводимого арбалета. Когда персонажи справятся с первой проверкой Силы для открывания двери, Рольдар выстрелит из арбалета в открывшуюся щель, кто бы ни стоял с той стороны. Он будет



продолжать в том же духе, пока герои борются с дверью, уверенный, что всё это лишь уловки чудовищ из глубин гробницы. При такой стрельбе через щель герои получат бонус +4 (укрытие) к КБ; этот бонус уменьшится до +2 после второй успешной проверки Силы и совсем пропадёт, когда дверь откроют.

Успокоить и вывести Рольдара из комнаты будет непросто. Он сошёл с ума, и ему всюду видятся «злые кости», а живых он называет «обманками мёртвых» и «говорящими мертвецами». Рольдар изначально враждебен по отношению к героям, но серия проверок Дипломатии или Запугивания может его успокоить. Персонажи получат +4 к проверкам, если будут упоминать Кассен и его обитателей, а также пообещают вернуть Рольдара домой. Успокоившийся Рольдар станет несколько более полезным. Он может рассказать, что здесь случилось, но говорить будет бессвязно и не по порядку. Они прибыли сюда три дня назад, а на следующий день на них напали. Всего кассенцев было шестеро, но выжили только он и его сестра. Они расставили ловушки на верхнем уровне подземелья, после чего на них ночью напали «ходячие костяки». Он мало что может сказать о предводителе нежити, только что «среди них был голос смерти, носящий древние доспехи». Рольдар не может ничего посоветовать насчёт того, как преодолевать опасности подземелья: он просто не помнит. Он знает только, что героям понадобятся «щиты и ключи» и что им в какой-то момент придётся поплавать, но он не помнит, где именно.

Однако Рольдар обязательно расскажет о том, что его сестра Димира ещё жива. Он видел, как скелеты во время боя утащили её, и уверен, что она не погибла и что её забрал «голос смерти». Если герои пообещают её спасти, Рольдар даст им ради такого дела свой искусно сделанный лёгкий арбалет (по роду занятий он сапожник, но любит пострелять и давным-давно приобрёл это оружие у обедневшего искателя приключений).

РОЛЬДАР — КО 1

Опыт 400

Мужчина, человек, умелец 3.

Нейтральный добрый средний гуманоид (человек).

Иниц.: +2; **Восприятие:** Внимание +7.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 11, врасплох 11 (+1 броня, +1 Лвк).

ПЗ: 13 (в данный момент 7, 3d8).

Стойкость +1, **Реакция** +3, **Воля** +2.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: кинжал +3 (1d4+1 / 19–20).

Дистанционная: иск. лёгкий арбалет +6 (1d8 / 19–20).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 13, **Лвк:** 14, **Вын:** 11, **Инт:** 10, **Мдр:** 8, **Хар:** 9.

БМА: +2; **МБМ:** +3; **ЗБМ:** 15.

Черты: Бдительность, Уверенное владение оружием (лёгкий арбалет), Эксперт (Профессия [сапожник]).

Навыки: Верховая езда +8, Внимание +7, Знание (краеведение) +6, Лазание +7, Проницательность +7, Профессия (сапожник) +8, Ремесло (плотник) +6.

Снаряжение: кинжал, искусно сделанный лёгкий арбалет, 10 болтов, стёганый доспех.

Развитие ситуации: Рольдар откажется уходить без своей сестры и будет сидеть в комнате, пока её не найдут. Эту комнату изначально обустраивали так, чтобы герои могли в ней отдыхать в перерывах между исследованиями гробницы. Здесь есть несколько спальных мешков, пара потайных фонарей и четыре пинты масла для них, провизия на пять дней и два *зелья исцеления лёгких ранений,* помеченные как «целебные».

4. ГОЛОДНЫЙ ЖУК (КО 2, ОПЫТ 600)

Эта маленькая комната почти пуста, если не считать тела одного из селян, лежащего в самом центре.

С трупом возится коричнево-жёлтый жук, пытающийся оттащить его в угол, где уже навалено немало мусора и грязи. Жук давно живёт в этом подземелье, но нежить выгнала его из любимого гнезда внизу. В последнее время у него нет недостатка в корме, и сейчас он строит в этой комнате новое гнездо.

Существо: жук собирается отложить яйца и защищает комнату как свою территорию. Он нападает на всех входящих, но не преследует их за пределами помещения.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК-БОМБАРДИР — КО 2

Опыт 600

Нейтральный средний вредитель.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 10, врасплох 16 (+6 естественная броня).

ПЗ: 19 (3d8+6).

Стойкость +0, **Реакция** +1, **Воля** +2.
Невосприимчивость: эффекты, воздействующие на разум.

АТАКА

Скорость: 30 футов.
В ближнем бою: укус +4 (1d8+3).
Особые атаки: губительное дыхание (10-футовый конус, 2d6 урона кислотой, Реакция СЛ 13, ½ урона, применяется раз в 1d4 раунда).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 10, **Вын:** 14, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 9.
БМА: +2; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14.

5. Тень в дыму (КО 3, опыт 800)

Посреди этой просторной комнаты тлеют остатки костра, над которым поднимается маслянистый дым. Огонь ещё теплится благодаря догорающему снаряжению, мусору и костям; его тусклые из-за дыма сполохи пляшут по стенам.

В этой комнате есть маленький очаг, у которого посетители гробницы могут погреться. Кассенцы, придя сюда, развели огонь, но вскоре на них напали. Убийцы (скелеты, ушедшие потом в зону **1**) бросили тела погибших в огонь.

Опасность: дым в комнате очень густой, он мешает видеть и дышать. Живые здесь получают штраф –2 к проверкам Внимания и атакам. Если живое существо проводит в этой комнате дольше минуты, оно должно пройти испытание Стойкости со СЛ 10 и в случае провала сильно закашляться (по эффектам эквивалентно состоянию тошноты) на 1d4 раунда. Каждая следующая минута требует ещё одного испытания, и СЛ возрастает на +2 за каждое. Огонь можно потушить 1 галлоном воды (или заклинанием *создание воды*). При этом комнату наполняет густой дым, увеличивающий штраф к проверкам Внимания и атакам до –4 и вынуждающий живых проходить испытание каждый раунд, чтобы не закашляться.

После тушения дым исчезает за десять минут, выветриваясь через дымоход в потолке.

Существо: один из погибших здесь очень боялся огня. После смерти и сожжения он превратился в тень. Эта нежить теперь обретается в комнате и нападает на всех входящих. Она не преследует тех, кто выходит, — и это значит, что группа сможет сюда вернуться, когда лучше подготовится.

ТЕНЬ **КО 3**

Опыт 800

Хаотичная злая средняя нежить (бестелесная).
Иниц.: +2; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +8.

ЗАЩИТА

КБ: 15, касание 15, врасплох 12 (+2 отражение, +2 Лвк, +1 уклонение).
ПЗ: 16 (3d8+6).
Стойкость +3, **Реакция** +3, **Воля** +4.

Бестелесные беды

Бестелесная нежить в ролевой игре Pathfinder — опасный враг. Она получает лишь 50% урона от любого материального источника, и только если этот источник является по природе магическим (как *+1 кинжал*). Обычное оружие не причиняет ей вреда вообще. Большинство заклинаний наносят таким существам лишь половину обычного урона, за исключением силовых эффектов вроде *волшебной стрелы*, которые наносят полный урон. Проведённая энергия действует на такую нежить в полной мере.

Защитные способности: бестелесность, сопротивление проводимой энергии +2; **Невосприимчивость:** особенности нежити.

АТАКА

Скорость: полёт 40 футов (хорошая маневренность).
В ближнем бою: бесплотное прикосновение +4 (1d6 урона Силе).
Особые атаки: создание отродья.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: —, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** 6, **Мдр:** 12, **Хар:** 15.
БМА: +2; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 17.
Черты: Уворот, Эксперт (Внимание).
Навыки: Внимание +8, Полёт +11, Скрытность +8 (+12 при тусклом освещении, +4 на ярком свету); **Модификаторы народа:** +4 к Скрытности при тусклом освещении (–4 на ярком свету).
Языки: всеобщий (не может говорить).

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Создание отродья (Св): гуманоид, умерший от нанесённого тенью урона Силе, через 1d4 раунда становится тенью под контролем своего убийцы.
Урон Силе (Св): прикосновение тени наносит живому существу 1d6 урона Силе; это эффект негативной энергии. Существо умирает, если урон Силе равен или превышает значение Силы этого существа.

Сокровища: хотя большая часть вещей погибших кассенцев здесь сгорела, два важных предмета уцелели. У огня лежит обгорелый ключ (находится после успешной проверки Внимания со СЛ 15). Им можно открыть юго-восточную дверь в зоне **6**, соединённую с зоной **7**. Кроме того, у одного из погибших был при себе *+1 кинжал*. Его можно найти, пройдя проверку Внимания со СЛ 10 при изучении очага. Погасив огонь, его можно взять безопасно, если же попытаться достать оружие, пока огонь ещё горит, берущий получит 1d6 урона огнём.

6. Фонтан с ключами (КО 1, опыт 400)

В центре этой комнаты располагается большой бассейн, в который льётся вода из каменного фонтана в стене. Фонтан выполнен в форме плачущей девы, держащей мёртвое

тело Кассена, — но голова у статуи отсутствует. Гулкий голос из темноты произносит слова: «Ключом станет магия». После этого повисает тяжёлое молчание.

Двери, ведущие из этой комнаты, заперты. Открыть их можно, только пройдя проверку Механики со СЛ 30. На дне бассейна лежит около сотни ключей, очень похожих друг на друга. Один из ключей излучает магию — его легко увидеть с помощью *обнаружения магии*. Бассейн имеет глубину 40 футов. Пловец может нырять или выныривать, продвигаясь за полный ход на расстояние, равное половине своей обычной скорости. Персонажи со средней или тяжёлой нагрузкой погружаются на 10 футов в раунд, не проходя проверку Плавания. Если ныряющий персонаж сам не использует *обнаружение магии*, описать местонахождение ключа крайне трудно: объясняющий и ныряющий должны пройти проверку Интеллекта со СЛ 15. Мало того, если у ныряющего нет работающей под водой подсветки вроде заклинания *свет* или солнечной палочки, подбирать ключ ему придётся практически в темноте. Как только герои раздобудут ключ, выдайте им опыт как за сцену с КО 1.

Магический ключ из бассейна открывает дверь в южной стене зоны **9** (соединённую с зоной **10**). Дверь в юго-восточном углу (ведущую в зону **7**) можно открыть ключом из зоны **5**. Дверь в юго-западном углу (ведущая в зону **8**) открывается ключом из зоны **2**.

7. КОМНАТА РАЗДУМИЙ

Дверь, ведущая в эту комнату с севера (из зоны **6**), заперта, но её можно открыть ключом из зоны **5** или пройдя проверку Механики со СЛ 30. Когда герои войдут в эту комнату, прочтите или перескажите следующее.

В центре этой пыльной комнаты стоит маленькая каменная скамья. На дальней стене — поблекшее изображение героя Кассена, сражающегося с наёмниками на входе в гробницу: его меч пронзает грудь их предводителя. Оба сражающихся находятся посреди груд окровавленных тел местных жителей и наёмников.

Это изображение последней битвы Кассена с его врагом позволяет персонажам узнать ещё кое-что, если они внимательнее изучат изображение. Если успешно пройти проверку Внимания со СЛ 15, становится видно, что и у Кассена, и у предводителя наёмников на шее висят золотые украшения, состоящие из простой цепочки с медальоном странной формы. Эти амулеты не идентичны, но очень похожи.

8. СТРОЙ СТАТУЙ (КО 2, ОПЫТ 600)

Вдоль длинного коридора расположен ряд ниш, в каждой из которых стоит по статуе, очень похожей на Кассена с мечом в руке. Клинки примерно половины статуй обёрнуты в кожу.

Этот коридор — смертоносная ловушка, которую кассенцы постарались сделать безопаснее, но успели закончить лишь часть работы до того, как пришла нежить. Сейчас четыре северные статуи наносят несмертельный урон тем, по кому попали, а четыре южные — смертельный. Больше кожаных чехлов для мечей вокруг не видно (они сгорели в зоне **5**).

Ловушка: между третьей парой статуй есть нажимная плита (буква **Λ** на карте). Как только на неё наступают, все статуи дружно рубят мечами сверху вниз, атакуя всех, кто оказался под их клинками. После срабатывания ловушки мечи остаются на месте, создавая труднопроходимый барьер — через них приходится перебираться. Клетки между северными четырьмя статуями считаются участками пересечённой местности; пролезая между южными четырьмя, надо пройти проверку Акробатики или Изворотливости со СЛ 10, чтобы не получить 1d4 урона от клинков.

МЕЧИ КАССЕНА — КО 2

Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** вручную.

Действие: атака в ближнем бою +10 (×2) (1d8+1 / 19–20); несколько целей (все, кто стоит между парами статуй).

9. ГОЛЕМ-ЩИТОНОСЕЦ (КО 3, ОПЫТ 800)

Пол в одной половине этой комнаты сильно ниже, чем во второй, и с двух сторон туда спускаются лестницы. Напротив двери стоит высокая деревянная статуя, изображающая Кассена, держащего по гигантскому деревянному щиту в каждой руке. На одном из щитов надпись «дом», на другом — «семья».

Здесь кассенцы хранят пару видавших виды башенных щитов, с помощью которых они пробираются через ловушки в зоне **11**. Для сохранности они поместили щиты в руки деревянного голема, который не отдаст их без боя. Герои могут распознать в статуе голема, если успешно пройдут проверку Знания (магия) со СЛ 15. При успехе, превышающем СЛ на 5 и более, персонаж также узнает об одной из уязвимостей голема.

Существо: деревянный голем не движется, пока герои не спустятся к нему в нижнюю часть комнаты. Тогда голем сходит с каменной плиты, на которой стоит, отчего ступеньки лестниц разворачиваются на 45 градусов каждая, превращая лестницы в два длинных ската. Все, кто в этот момент стоял на лестнице, падают с неё вниз и должны пройти проверку Акробатики со СЛ 10, чтобы не оказаться распластанными. Вскарабкаться наверх по скату можно, пройдя проверку Лазания со СЛ 10, а по стене — со СЛ 15.



Голем атакует персонажей щитами, но немедленно возвращается на место, если теряет оба. Чтобы выбить у голема щит, надо успешно провести боевой манёвр разоружения против ЗБМ голема. Любой герой, находящийся вплотную к голему, может пройти проверку Внимания со СЛ 15, чтобы заметить у него в спине маленькую замочную скважину. Если в неё вставить ключ из зоны **6**, голем выключается. Для этого надо успешно пройти проверку захвата, чтобы ухватиться за голема, и ещё одну — чтобы вставить ключ. Голем между этими проверками пытается вырваться из захвата; если он преуспеет, проверки придётся проходить вновь. Вставлять ключ бесполезно, если голем уже выключен (например, потому что с него сняли оба щита) или уничтожен.

КАССЕНОВ ГОЛЕМ **КО 3**

Опыт 800

Нейтральная крупная конструкция.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов, сумеречное зрение; Внимание –1.

ЗАЩИТА

КБ: 13, касание 9, врасплох 13 (+4 естественная броня, –1 размер).

ПЗ: 46 (3d10+30).

Стойкость +1, **Реакция** +1, **Воля** +0.

СУ: 5/режущее; **Невосприимчивость:** магия, особенности конструкций; **Уязвимость:** огонь.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 крушащих удара щитом +5 (1d8+4).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 10 футов.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 18, **Лвк:** 10, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 8, **Хар:** 10.

БМА: +3; **МБМ:** +8; **ЗБМ:** 18.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Невосприимчивость к магии (Св): Кассенов голем невосприимчив к любым заклинаниям и псевдозаклинаниям, от которых защищает УкМ. Кроме этого, некоторые заклинания и эффекты иначе действуют на существо. Магический огонь действует на голема как обычно, но наносит двойной урон, вне зависимости от результатов испытаний. Магия, действующая на дерево (например, *коробление*), ошеломляет голема на 3 раунда (без испытаний).

Снижение урона

У ряда существ в этом приключении есть параметр СУ — снижение урона. Чаще всего это скелеты — у них СУ/дробящее. Это делает их сложными противниками, если у героев нет дробящего оружия. Вы всегда можете напомнить игрокам, что сломанная ножка стола (из зоны **10**) или берцовая кость скелета сойдут за импровизированную дубинку (штраф –4 к атакам). Успешная проверка Выживания со СЛ 10 позволяет найти подходящую дубинку в долине вне гробницы, если персонажи уделят время поискам.

Сокровища: если голема уничтожить, с него будет легко снять щиты. Эти башенные щиты тяжелее обычных: они весят по 60 фунтов. Персонаж с таким щитом всегда считается застигнутым врасплох (в дополнение к штрафу –2 к атакам за наличие башенного щита). Несмотря на всё это, такие щиты бесценны в зоне **11**.

10. Склад

Дверь, ведущая в эту комнату, заперта, но её можно открыть, пройдя проверку Механики со СЛ 30. Ключ к этой двери находится на дне бассейна в зоне **6**.

В дальней части этой маленькой комнаты стоит стол, а на нём лежат несколько предметов, к каждому из которых приложена записка.

Кассенцы положили сюда несколько вещей, чтобы герои их обнаружили, если доберутся до этого места. Для каждого подготовлен отдельный набор предметов, зависящий от его класса.

Сокровища: каждый герой получит один из приведённых ниже наборов предметов, в зависимости от своего класса. Вы всегда можете заменять предметы, если в группе есть несколько представителей одного класса или персонажи с классами не из числа указанных здесь. Стоимость предметов не должна превышать 350 зм на персонажа. В приложенных записках объясняется, что это за предметы.

Бард: искусно сделанное оружие либо *жезл низшего замешательства* (10 зарядов), а также *свиток кошачьей грации.*

Варвар: искусно сделанное оружие либо *зелье бычьей силы,* а также *масло волшебного оружия.*

Воин: искусно сделанное оружие либо *зелье медвежьей стойкости,* а также *масло волшебного оружия.*

Волшебник: искусно сделанное оружие либо *жезл магического доспеха* (10 зарядов), а также *свиток паутины.*

Друид: искусно сделанное оружие либо *жезл сотворения пламени* (10 зарядов), а также *свиток дубовой кожи.*

Жрец: искусно сделанное оружие либо *жезл исцеления лёгких ранений* (10 зарядов), а также *свиток низшего восстановления.*

Монах: искусно сделанное оружие либо *зелье совиной мудрости,* а также *зелье исцеления лёгких ранений.*

Паладин: искусно сделанное оружие либо *зелье орлиного великолепия,* а также *масло волшебного оружия.*

Плут: искусно сделанное оружие либо *зелье невидимости,* а также *зелье исцеления лёгких ранений.*

Следопыт: искусно сделанное оружие либо *зелье кошачьей грации,* а также *масло волшебного оружия.*

Чародей: искусно сделанное оружие либо *жезл волшебной стрелы* (10 зарядов), а также *свиток опаляющего луча.*

11. Колонна тысячи стрел (КО 2, опыт 600)

В эту комнату ведут две двери, с запада и с востока. Обе можно открыть только с западной стороны, и они тут же закрываются, если их не придерживать.

На южной стороне также есть дверь, но она обычно заперта (см. ниже). Когда герои войдут в эту комнату, прочтите или перескажите следующее.

В центре комнаты с куполообразным потолком стоит широкая колонна. Вокруг неё ров, через который ведёт мост с южной стороны от колонны.

В колонне множество щелей, из которых торчат несколько десятков наконечников стрел, смотрящие во всех направлениях.

Колонна в центре комнаты — опасная ловушка. Хотя кассенцы постарались ослабить её (стрелы наносят только несмертельный урон), для неподготовленной группы встреча с ней может стать катастрофической.

Южная дверь заперта и открывается, если успешно пройти проверку Механики со СЛ 20 либо автоматически через 10 раундов после срабатывания ловушки.

Ловушка: через раунд после того, как откроется западная дверь, ловушка срабатывает и колонна начинает вращаться, выпуская затупленные стрелы во всех, находящихся в комнате. Это продолжается в течение 10 раундов, после чего стрелы в ловушке кончаются, и их надо загружать туда вручную.

Каждый раунд в любого персонажа в комнате летит 1d4 тупых стрел. Персонаж с башенным щитом получает полное укрытие, если потратит основное действие на то, чтобы им прикрываться, — это полностью защищает его от атак.

Те, кто встаёт у него за спиной, получают бонус +4 (укрытие) к КБ. Следующие в ряду получают +2 (укрытие) к КБ.

Обезвредить колонну-ловушку можно, но прикрываться щитом при этом не получится — придётся рисковать. Герои могут посчитать, что выждать в проходе, прикрываясь щитом, безопаснее.

Закрывающаяся западная дверь может запереть их в комнате, а восточная — не дать потом вернуться.

КОЛОННА ТЫСЯЧИ СТРЕЛ	КО 2

Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 20.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Длительность:** 10 раундов; **Перезарядка:** вручную.

Действие: дистанционная атака +10 (×1d4) (1d8 несмертельного урона / ×3); несколько целей (все в помещении).

12. КОМНАТА КРОВАВЫХ МЕРТВЕЦОВ (КО 3, ОПЫТ 800)

На стенах комнаты изображено множество плакальщиков. Этот рисунок тянется вдоль стен к лестнице на южной стороне.

Лестница ведёт отсюда в комнату **13** на нижнем уровне гробницы. Все, кто пытается прислушаться, стоя возле лестницы, слышат снизу звуки капающей воды и приглушённые далёкие стоны. Как только персонажи войдут в эту комнату, из-за колонн появятся окровавленные человеческие скелеты, тянущие к незваным гостям длинные когти.

Существа: скелеты в этой комнате медленно восстанавливают потерянные ПЗ. Будучи побеждены, они продолжаются восстанавливаться, если только герои не пройдут проверку Знания (религия) со СЛ 15, чтобы вспомнить способ упокоить их окончательно. Скелеты прячутся и не атакуют, пока группа не войдёт в комнату.



ОКРОВАВЛЕННЫЙ СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА (4)	КО ½

Опыт 200

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 14, касание 12, врасплох 12; (+2 Лвк, +2 естественная броня).

ПЗ: 5 (1d8+1); быстрое исцеление 1.

Стойкость +0, **Реакция** +2, **Воля** +2.

Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4; **СУ:** 5/дробящее; **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: 2 удара когтями +2 (1d4+2).

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 14.

БМА: +0; **МБМ:** +2; **ЗБМ:** 14.

Черты: Улучшенная инициатива[Д].

ОС: бессмертный.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Бессмертный (Св): окровавленный скелет уничтожен, если его ПЗ снижаются до 0, но он возвращается к нежизни через 1 час с 1 ПЗ, после чего восстанавливает ПЗ быстрым исцелением. Окровавленного скелета можно окончательно упокоить либо позитивной энергией, либо если его ПЗ снизились до 0 в области действия заклинаний *благословение* или *посвящение добру*, либо если на его останки вылили пузырёк святой воды.

Быстрое исцеление 1 (Экс): окровавленный скелет с этой способностью восстанавливает здоровье с поразительной быстротой — 1 ПЗ за раунд.

Сокровища: один из скелетов носит тусклое серебряное ожерелье, стоящее 200 зм. Проверка Оценки со СЛ 15 показывает, что этому ожерелью лет двести.

ЧАСТЬ 3: НИЖНИЙ УРОВЕНЬ

Время изрядно потрепало это сооружение. Часть его сейчас затоплена, а всё остальное захватили поднявшиеся из могил мертвецы. К несчастью для персонажей, кассенцы не добрались сюда, так что нижний уровень гробницы весьма опасен.

Когда грабители могил пробудили Асара, произошёл выплеск некромантической энергии, который произвёл эффект землетрясения. В стенах появились трещины и разломы, часть помещений заполнилась водой. Кроме того, волна энергии подняла почти всех, кто был здесь похоронен, в виде ужасной нежити. Скелет-воитель Асар обосновался возле саркофага Кассена в зоне **22**; он планирует распространить своё влияние на всё Клыколесье. Димира, сестра Рольдара, находится в плену в зоне **23**: Асар ещё не решил, каким образом она может ему пригодиться.

13. ПЕРЕКРЁСТОК

За лестницей находится круглая комнатка, из которой ведут три коридора. В середине комнаты стоит маленький каменный пьедестал. Звуки капающей воды доносятся из восточного прохода, а из западного пахнет гнилью.

По полу спиралью вьётся надпись, от пьедестала наружу. Она гласит на всеобщем: «К югу находится место для отдыха, где можно поразмыслить о деяниях Кассена. К востоку — колесо, открывающее ворота. К западу — место упокоения Кассена, героя Клыколесья».

Заглянувшие в восточный коридор увидят, что он идёт под уклон вниз. Коридор залит водой — и чем дальше, тем больше. Именно отсюда доносятся капающие звуки: во многих местах с потолка стекает вода. Проверка Внимания со СЛ 15 показывает, что с востока также доносится странное тихое журчание. Гнилостный запах с запада усиливается по мере продвижения по коридору, но в остальном там совершенно тихо.

14. ЗЛОБНЫЕ ЛЯГУШКИ (КО 4, ОПЫТ 1 200)

С какой бы стороны сюда ни подошли, вода здесь становится глубже, достигая в конце концов двух футов с небольшим. Каждый коридор оканчивается разбухшей деревянной дверью, еле помещающейся в разваливающуюся коробку. Прислушавшись и пройдя проверку Внимания со СЛ 10, можно расслышать из-за двери лягушачье кваканье. Открыть разбухшие и заклинившие двери непросто: надо пройти проверку Силы со СЛ 15. Разрушить дверь гораздо проще: у неё твёрдость 0, 10 пунктов прочности и СЛ ломания 13.

Комната затоплена, как и коридоры. В ней всё прогнило от льющейся из дыры в потолке воды. Три находящихся здесь каменных саркофага почти скрылись под слоем мха и плесени.

Глубина воды 3 фута. Для существ среднего размера это участки пересечённой местности, существам небольшого и меньше размера понадобится применять навык Плавание. Вне зависимости от размера существа, вода мешает применять Акробатику (+2 к СЛ проверок). Дыра в потолке ведёт к озерцу на южной стороне Змеиного ущелья: именно оттуда натекла вода и явились нынешние голодные обитатели комнаты.

Существа: здесь устроили логово три крупные лягушки (сначала видна только одна; ещё две в момент прибытия героев плавают под водой); попали они сюда через дыру в потолке.

Лягушки питались здесь крысами и другой мелкой живностью, но активность нежити распугала большую часть их добычи. Теперь они уже давно голодны и бросаются на входящих, как только замечают их.

ГИГАНТСКАЯ ЛЯГУШКА (3) — КО 1

Опыт 400

Нейтральное среднее животное.

Иниц.: +1; **Восприятие:** нюх, сумеречное зрение; Внимание +3.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 11, врасплох 11 (+1 Лвк, +1 естественная броня).

ПЗ: 15 (2d8+6).

Стойкость +6, **Реакция** +6, **Воля** –1.

АТАКА

Скорость: 30 футов, плавание 30 футов.

В ближнем бою: укус +3 (1d6+2 и захват) или язык +3 касание (захват).

Занимаемое пространство: 5 футов; **Зона досягаемости:** 5 футов (15 футов для языка).

Особые атаки: притягивание (язык, 5 футов), проглатывание (1d4 дробящего урона, КБ 10, 1 ПЗ), язык.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 15, **Лвк:** 13, **Вын:** 16, **Инт:** 1, **Мдр:** 8, **Хар:** 6.

БМА: +1; **МБМ:** +3 (+7 к захвату); **ЗБМ:** 14 (18 против сбивания с ног).

Черты: Молниеносная реакция.

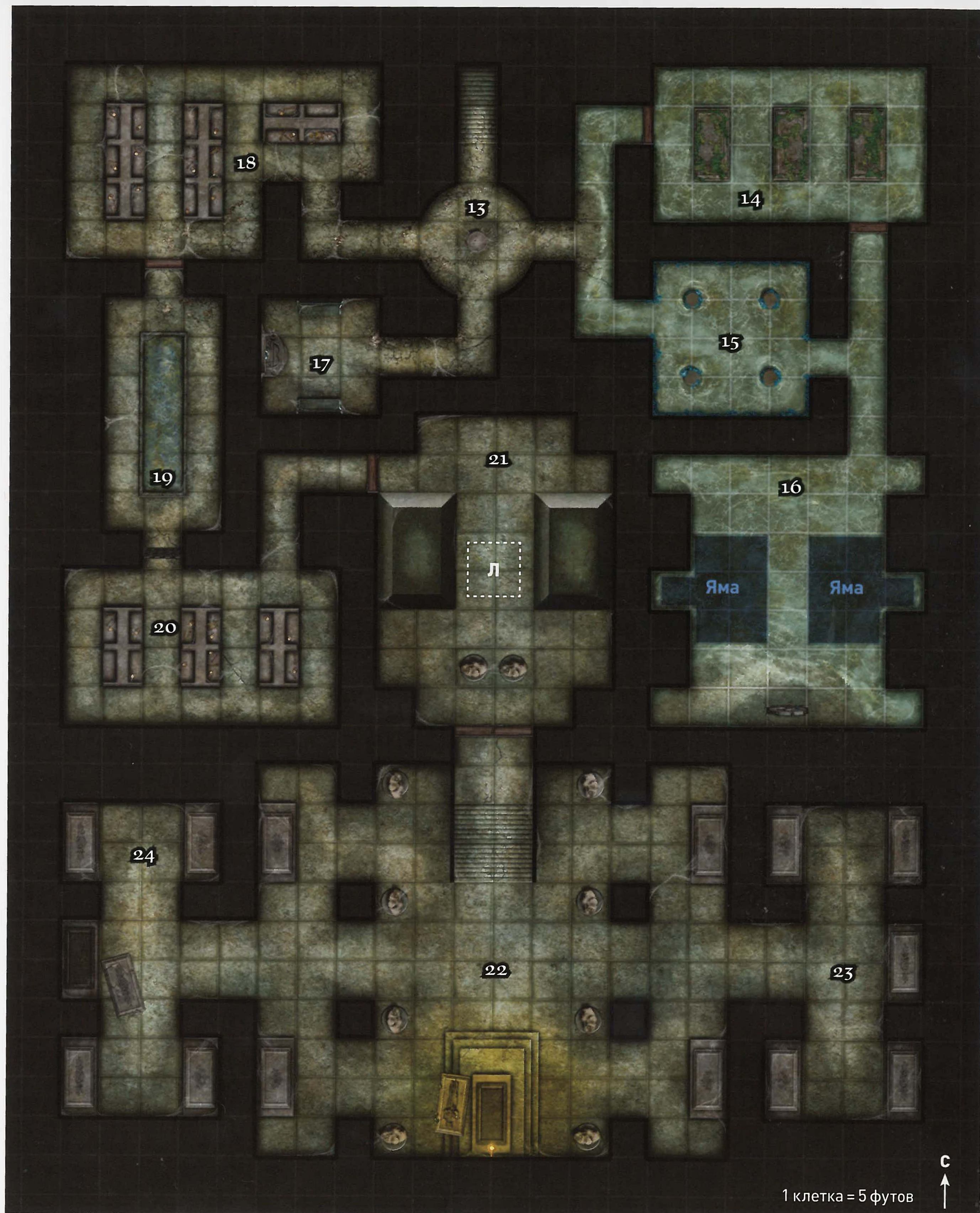
Навыки: Акробатика +9 (+13 при прыжках), Внимание +3, Плавание +10, Скрытность +5; **Модификаторы народа:** +4 к Акробатике (+8 при прыжках), +4 к Скрытности.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Язык (Экс): язык гигантской лягушки считается основной (не вспомогательной) атакой. Его зона досягаемости 15 футов. Язык не наносит урона и используется для захвата противника. При этом лягушка сама не считается находящейся в захвате.

Притягивание (Экс): после успешной атаки языком лягушка может совершить проверку боевого манёвра (свободное действие). При успехе она притягивает к себе атакованного на 5 футов. Она может притягивать только существо своего размера или меньше. Притягиваемые существа не провоцируют внеочередных атак и останавливаются, если по пути натыкаются на другое существо или предмет.

Проглатывание (Экс): если лягушка начинает свой ход с захваченным противником (хотя бы на один размер меньше себя) в пасти, она может провести проверку боевого манёвра. При успехе она проглатывает добычу, и противник получает урон от укуса. Проглоченный каждый раунд получает урон (см. выше) и находится в захвате (а лягушка — уже нет). Он может попытаться или вырваться из захвата, или прорезать себе путь наружу любым одноручным режущим или колющим оружием (против «внутреннего» КБ лягушки, равного 10), если нанесёт 1 пункт урона. Если он прорезал путь наружу, лягушка больше не может никого проглотить, пока не исцелит полученный урон. Если проглоченный вырывается из захвата, он вновь оказывается в пасти лягушки — его вновь можно укусить или проглотить.


18
13
14
15
17
19
21
16
Л
Яма
Яма
20
24
22
23
С
1 клетка = 5 футов

Сокровища: в углу комнаты есть гнездо с почти доеденным человеческим трупом. Это один из грабителей, что забрались сюда 3 месяца назад. Убегая от Асара, он заблудился и был убит лягушками. Тело легко найти, взглянув на гнездо. Проверка Лечения со СЛ 20 позволяет определить, как давно грабитель умер. На его правую руку надето золотое кольцо с аквамарином (*кольцо пловца*). На поясе у него кошелёк с 24 зм — монеты такой же чеканки, что были на теле у Серого озера (см. стр. 8, «Неудачливый грабитель»).

15. ЛАЗУРНЫЙ ГРИБОК (КО 2, ОПЫТ 600)

Странная голубая плесень покрывает стены, потолок и колонны этой залитой водой комнаты. Куски голубой поросли свисают со стен, как корни, колыхаясь от сквозняков. В воде плавают четыре гниющих трупа — три здоровенные крысы и одна гигантская лягушка. На их телах видны странные ожоги.



Вода здесь всего 1 фут глубиной (участок пересечённой местности для существ небольшого и меньше размеров, средние и более крупные существа затруднений не испытывают). Вне зависимости от размеров, вода мешает проходить проверки Акробатики (увеличьте СЛ на +2).

Опасность: поросль на стенах этой комнаты называется «лазурным грибком», и она весьма опасна. В процессе роста она вырабатывает электричество и может ударить разрядом.

Обычно это можно понять по слабому потрескиванию, исходящему от грибка. В этой комнате он особенно опасен: вода на полу хорошо проводит электричество.

Лазурный грибок чутко реагирует на прикосновение и бьёт разрядом электричества, если к нему прикоснуться. Если кто-то пытается двигаться по комнате быстрее 5 футов в раунд, он поднимает волны, которые тревожат грибок и вызывают разряд. В спокойных условиях он производит разряд в случайный момент, раз в 1d10 раундов. При этом все существа, находящиеся в комнате или на соседней с комнатой клетке, получают 3d6 урона электричеством; испытание Стойкости со СЛ 14 уменьшает урон вдвое.

Это не действует на тех, кто не касается воды. Разрядившийся грибок не может больше бить током в течение 1d6 раундов. Его можно соскрести со стены, это занимает 1 раунд за 5-футовый участок, — грибок при этом гибнет. К урону электричеством и огнём он невосприимчив, но любое количество урона от холода делает его 5-футовый участок неактивным на 1 час. По комнате опасно перемещаться, не уничтожив предварительно грибок на всех стенах у воды.

Узнать о базовых свойствах грибка можно, пройдя проверку Знания (природа) со СЛ 17. При успехе, превышающем СЛ на 5 и больше, можно также вспомнить про уязвимость грибка.

16. КОЛЕСО НЕВЗГОД (КО 4, ОПЫТ 1 080)

Эта большая комната частично затоплена, её южная часть слегка возвышается над поверхностью воды. На сухом участке установлено большое колесо с цепями, уходящими в потолок. Жирная чёрная плесень толстым слоем покрывает стены.

Колесо на полу — часть сложного механизма, поднимающего железную решётку между зонами **19** и **20**. Чтобы поднять её, надо трижды провернуть колесо по часовой стрелке, каждый раз проходя проверку Силы со СЛ 10.

Опасность: везде, кроме ямы, вода в этой комнате имеет глубину 1 фут (участок пересечённой местности для существ небольшого и меньше размеров, средние и более крупные существа затруднений не испытывают). Вне зависимости от размеров, вода мешает проходить проверки Акробатики (увеличьте СЛ на +2). К несчастью, эта комната опаснее, чем кажется. В центре находится яма 20 футов глубиной, через которую ведёт узкий каменный мост. Поскольку яма полна стоячей воды, её довольно трудно заметить. Персонажи, перемещаясь по комнате, должны пройти проверку Внимания со СЛ 20, чтобы заметить обрыв, прежде чем туда ступят. Ступившие в яму должны пройти проверку Плавания со СЛ 10 и в случае провала немедленно начать тонуть в тёмной воде. Существо со средней или лёгкой нагрузкой погружается на 10 футов за каждую проваленную проверку, а с тяжёлой нагрузкой — на 20 футов.

Существа: в этой комнате прячется несколько скелетов. Шестеро из них лежат под поверхностью воды, а ещё два застряли на дне ямы и не смогли выбраться. Первые вылезут и нападут на героев, как только те войдут в комнату, а вот вторым придётся подождать, пока кто-нибудь из пришедших не утонет и не достигнет дна.

СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА (8) — КО 1/3

Опыт 135

ПЗ: 4 (1d8); см. стр. 11.

17. КОМНАТА ОТДЫХА

Короткий коридор сворачивает и заканчивается маленькой комнатой, в дальней части которой мирно журчит чистой водой серебряный фонтан. Надпись над фонтаном гласит: «Наследие Кассена живёт среди его людей. Пей — и исцелишься».

Фонтан в комнате волшебный, и это одна из немногих вещей в гробнице, не изменившихся под влиянием тёмных сил. Любой выпивший из фонтана оказывается под действием эффекта *исцеления серьёзных ранений* (2d8+10 ПЗ). Кроме того, у него проходят состояния утомления, дезориентации и потрясения, а также снимаются 1d4 урона одной характеристике. Персонаж может воспользоваться благами волшебного фонтана лишь один раз в день (попытки пить дальше просто не дают эффектов).

18. ПЕРВАЯ УСЫПАЛЬНИЦА (КО 3, ОПЫТ 800)

Коридор ведёт в усыпальницу, где в стенах сделаны глубокие ниши — когда-то там лежали тела. Сейчас здесь лишь паутина, пыль и обрывки истлевшей одежды. Здесь сильно пахнет гниющей плотью, но источник запаха неочевиден.

Когда Асар встал из могилы, всплеск негативной энергии поднял все тела в усыпальнице, сделав их нежитью. Именно их скелеты вместе с мертвецами из второй усыпальницы (зона **20**) убили селян и их лошадей.

Существа: часть грабителей могил, ставших причиной катастрофы несколько месяцев назад, не сумела выбраться (см. зоны **14** и **24**). Те, кто не смог сбежать с добычей, погибли здесь, тоже превратившись в ужасную нежить.

Эти чумные зомби бродят по помещению и готовы броситься на любого живого, кто к ним войдёт. Как только герои появятся в комнате, зомби вылезут из укрытия и атакуют.

После победы над зомби персонажи могут пройти проверку Лечения со СЛ 10; при успехе они понимают, что эти тела мертвы всего несколько месяцев, а одежда их очень похожа на одежду с двух других трупов — того, что у Серого озера, и того, что в зоне **14**.

Смертельная болезнь

Чумные зомби в зоне **18** могут заразить героев ужасной болезнью. Любой персонаж, раненный ударом зомби, должен немедленно пройти испытание Стойкости, чтобы не заболеть зомби-чумой. Если испытание провалено, болезнь начинает действовать через 1d4 дня (скрытый период), а затем может наносить вред раз в день (частота). При этом персонаж каждый день проходит ещё одно испытание Стойкости, чтобы справиться с болезнью. При каждом провале он получает 1d2 урона Выносливости; этот урон нельзя восстановить, пока не будет вылечена сама болезнь. Излечиться от зомби-чумы можно множеством магических способов или просто успешно пройдя два испытания подряд.

Если кто-то из персонажей вернётся в Кассен заражённым, его может попробовать вылечить отец Прасст, у которого есть два *свитка исцеления от болезни* (УЗ 5). Каждый из них стоит 375 зм — и нет гарантий, что исцеление пройдёт успешно: для этого заклинателю надо пройти проверку УЗ со СЛ 11. Увеличить шансы заболевшего пройти испытание можно, пройдя проверку Лечения.

ЧУМНОЙ ЗОМБИ-ЧЕЛОВЕК (4) — КО ½

Опыт 200

Нейтральная злая средняя нежить.

Иниц.: +0; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +0.

ЗАЩИТА

КБ: 12, касание 10, врасплох 12 (+2 естественная броня).

ПЗ: 12 (2d8+3).

Стойкость +0, **Реакция** +0, **Воля** +3.

Невосприимчивость: особенности нежити.

АТАКА

Скорость: 30 футов.

В ближнем бою: крушащий удар +4 (1d6+4 и болезнь).

Особые атаки: трупный взрыв.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 10, **Вын:** —, **Инт:** —, **Мдр:** 10, **Хар:** 10.

БМА: +1; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 14.

Черты: Живучесть[Д].

ОС: шаткая походка.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Трупный взрыв (Экс): когда чумной зомби уничтожен, он взрывается, забрызгивая всех вокруг. Все существа рядом с чумным зомби могут быть заражены. Они проходят испытание Стойкости и при провале заболевают зомби-чумой.

Болезнь (Св): удар чумного зомби может заразить противника зомби-чумой.

Тип: ранение; **Испытание:** Стойкости со СЛ 11; **Скрытый период:** 1d4 дня; **Частота:** 1/день; **Действие:** 1d2 урона Выносливости, этот урон нельзя исцелить, не исцелив болезнь; **Лечение:** 2 испытания подряд. Если заражённое существо умирает, оно через 2d6 часов восстаёт из мертвых в виде чумного зомби.

Шаткая походка (Экс): чумной зомби медлителен. Каждый раунд он совершает либо одно сопутствующее действие, либо одно основное действие. Он, однако, может атаковать с разбега, за один ход и перемещаясь, и совершая атаку.

Сокровища: хотя при зомби нет никаких ценностей, один из рюкзаков грабителей всё ещё лежит в юго-восточном углу комнаты в засохшей луже крови. В рюкзаке находятся сгнившие остатки провизии, карта (местности

снаружи, на которой отмечен вход в гробницу), *зелье исцеления серьёзных ранений*, кошелёк с 13 зм и маленькое объявление из тех, что вешают в тавернах. Оно изрядно выцвело, но можно прочитать отрывок текста, по которому становится ясно, что это объявление о найме на работу и что всем заинтересованным надо подойти в «Печаль следопыта». О времени, дате, сути работы и нанимателе в тексте ничего не говорится. Проверка Знания (краеведение) со СЛ 25 позволяет вспомнить, что «Печалью следопыта» называется известный бар в Тамране, столице Нирмафаса.

19. УЖАСНЫЕ ОТРАЖЕНИЯ (КО 1, ОПЫТ 400)

Неглубокий длинный бассейн тянется вдоль центра этой комнаты, разделяя её пополам. Вода выглядит мутной и стоячей. Некогда прекрасные фрески на стенах опалены и растрескались, и невозможно понять, что же на них было изображено.

Когда ставший нежитью Асар очнулся, он увидел эту комнату и изображения своей битвы с Кассеном. Придя в ярость, он испортил все фрески. Пользуясь остатками тёмной силы, что подняла его из гроба, он осквернил бассейн, превратив его в опасную ловушку.

Проход на юг из этого помещения перегорожен тяжёлой железной опускной решёткой. Она накрепко защёлкнута; поднять её можно, повернув колесо в зоне **16**. Небольшие персонажи могут протиснуться между прутьями решётки, пройдя проверку Изворотливости со СЛ 25: это позволит им поднять решётку вручную с помощью рычага в зоне **20**. Решётку также можно уничтожить (твёрдость 10, 60 пунктов прочности), но это встревожит Асара, и он точно успеет подготовиться к приходу персонажей. Наконец, можно погнуть прутья решётки, пройдя две проверки Силы со СЛ 24, и пролезть между ними.

Ловушка: любой вошедший в комнату не может не углядеть хоть краем глаза своё отражение в бассейне. При этом они видят ужасную гниющую тварь, которая медленно поворачивается и начинает убивать всех находящихся в комнате. Прошедшие испытание против этой ловушки становятся невосприимчивы к её действию на 24 часа. Провалившие убегают с воплями в сторону входа в подземелье. Их вопли привлекут внимание летучих мышей в зоне **20**.

ПУГАЮЩИЙ БАССЕЙН — **КО 1**

Опыт 400

Тип: магическая; **Внимание:** СЛ 26; **Механика:** СЛ 26.

ЭФФЕКТЫ

Условие: приближение (в пределах 5 футов от бассейна); **Перезарядка:** автоматически.

Действие: аналогично заклинанию *устрашение* (испуг на 1d4 раунда, испытание Воли со СЛ 11 отменяет).

20. ВТОРАЯ УСЫПАЛЬНИЦА (КО 4, ОПЫТ 1 200)

В стенах этой комнаты имеется ряд ниш, а в потолке видна большая трещина.

Здесь живут сотни летучих мышей; обычно они висят на потолке возле трещины. Здесь когда-то были похоронены те, кто погиб в битве, случившейся почти 200 лет назад. Трещина в потолке появилась, когда пробудился Асар и усыпальница сотряслась от тёмной силы.

Существа: трещина позволила сотням летучих мышей перебраться сюда из долины наверху. Если их что-либо потревожит, мыши соберутся в две стаи и станут набрасываться на всех в комнате.

СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ (2) — **КО 2**

Опыт 600

Нейтральное миниатюрное животное (стая).

Иниц.: +2; **Восприятие:** слепое чутьё 20 футов, сумеречное зрение; Внимание +15.

ЗАЩИТА

КБ: 16, касание 16, врасплох 14 (+2 Лвк, +4 размер).

ПЗ: 13 (3d8).

Стойкость +3, **Реакция** +7, **Воля** +3.

Защитные способности: особенности стаи; **Невосприимчивость:** урон от оружия.

АТАКА

Скорость: 5 футов, полёт 40 футов (хорошая маневренность).

В ближнем бою: стая (1d6).

Занимаемое пространство: 10 футов; **Зона досягаемости:** 0 футов.

Особые атаки: тошнотворность (СЛ 11), рана.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 3, **Лвк:** 15, **Вын:** 11, **Инт:** 2, **Мдр:** 14, **Хар:** 4.

БМА: +2; **МБМ:** — ; **ЗБМ:** —.

Черты: Молниеносная реакция, Эксперт (Внимание).

Навыки: Внимание +15, Полет +12; **Модификаторы народа:** +4 к Вниманию при использовании слепого чутья.

ОС: особенности стаи.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Тошнотворность (Экс): любое живое существо, получившее урон от стаи летучих мышей, на 1 раунд становится мучимым тошнотой. Испытание Стойкости со СЛ 11 отменяет эффект.

Рана (Экс): у любого живого существа, получившего урон от стаи летучих мышей, открывается кровотечение по 1 ПЗ в раунд. Кровотечение от нескольких ран не складывается. Его можно остановить, пройдя проверку Лечения со СЛ 10 либо применив любую магию исцеления.

Особенности стаи: у стаи нет ни спины, ни уязвимых органов, поэтому ей нельзя нанести критический удар или взять в тиски. Если ПЗ стаи снижаются до 0 или ниже,

она рассеивается, но полученный до этого урон никак не влияет на её способность атаковать или защищаться. Стая не может быть ошеломлёна или находиться при смерти. Стая не может взять противника в захват и сама не может быть захвачена, сбита с ног или протаранена.

Стая невосприимчива к заклинаниям и эффектам, действующим на какое-то определённое количество существ (например, на одну цель, как *дезинтеграция*), за исключением эффектов, влияющих на разум (обольщения, принуждения, фантазмов, узоров и эффектов боевого духа). Стая получает в полтора раза больше урона (+50%) от заклинаний и эффектов, имеющих область действия, таких как жидкостное оружие или многие заклинания школы разрушения. Стая миниатюрных существ уязвима к крепкому ветру, создаваемому, например, заклинанием *порыв ветра.*

Стая не совершает обычных атак в ближнем бою, вместо этого нанося автоматический урон (без проверок атаки) всем существам, на чьих клетках она оказалась в конце своего перемещения. Видимость и укрытия не уменьшают шанса попадания атаки стаи. Стая не контролирует соседние клетки и не совершает внеочередных атак.

21. ОХРАННЫЕ СТАТУИ (КО 2, ОПЫТ 600)

Сводчатый потолок этого зала сильно повреждён и покрыт множеством трещин. В центре помещения находится глубокая расселина, через которую ведёт мост. На другой стороне стоит пара каменных статуй, лицом к краю моста, а за ними видны двойные бронзовые двери. Статуи изображают селян со щитами и копьями.

Эта комната таит последнее препятствие перед входом в гробницу Кассена. Статуи могут скользить по мосту, отталкивая персонажей назад или даже сбрасывая их в пропасть.

Ловушка: первые 5 футов моста можно преодолеть безопасно, но на остальных 10 футах находится нажимная плита. При давлении на неё статуи резко сдвигаются с места на невидимых колёсах и катятся к противоположной стороне моста, тараня всех, кто находится на мосту. Несколько секунд спустя они возвращаются на своё место.

ОХРАННЫЕ СТАТУИ	КО 2

Опыт 600

Тип: механическая; **Внимание:** СЛ 20; **Механика:** СЛ 15.

ЭФФЕКТЫ

Условие: давление; **Перезарядка:** автоматически.

Действие: статуи таранят всех существ на мосту (МБМ +10). В случае успеха, если результат тарана выше ЗБМ цели на 10 и более, жертва падает в расселину, получая 4d6 урона от падения с высоты в 40 футов. Если таран успешен, но результат броска выше ЗБМ цели на 9 и менее, статуи отталкивают существо к северной стороне комнаты. При провале существо удерживается и может проскочить мост раньше, чем статуи снова сдвинутся с места.

22. УСЫПАЛЬНИЦА КАССЕНА (КО 5, ОПЫТ 1 740)

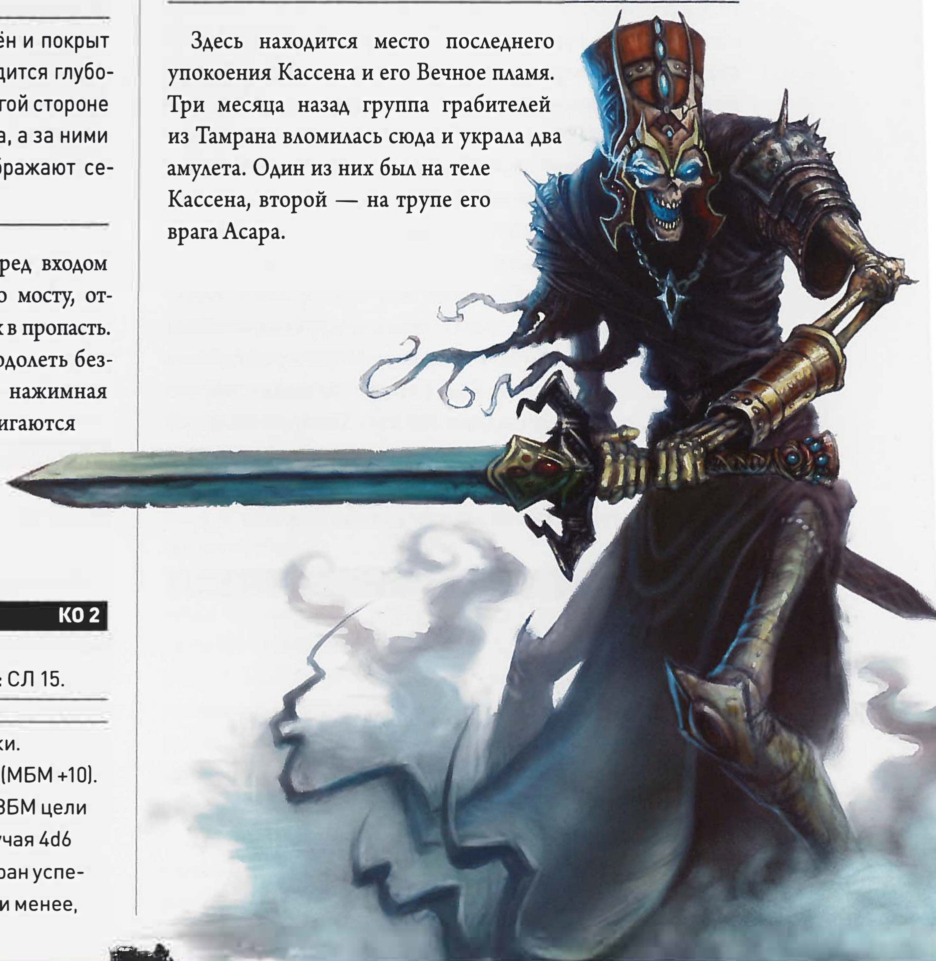
Широкие бронзовые двери беззвучно поворачиваются на петлях, и за ними открывается просторная усыпальница. Её озаряет лишь свет одинокого факела, бледно-золотой огонь. Свод поддерживают колонны, а в дальнем конце видно круглое возвышение, на котором стоит единственный каменный саркофаг.

Рядом с ним лежит женщина в рваной одежде — то ли спящая, то ли без сознания.

Когда первый из героев входит в зал, из темноты гробницы слышится холодный мрачный смех.

«Вот как! Герои Кассена снова пришли со мной сражаться. Вы станете хорошим прибавлением к моей армии мёртвых. Подойдите и встретьте свою судьбу». После этих слов в круг света входит жуткий скелет в сверкающих доспехах, держа обеими руками меч. В его глазницах горит холодное синее пламя.

Здесь находится место последнего упокоения Кассена и его Вечное пламя. Три месяца назад группа грабителей из Тамрана вломилась сюда и украла два амулета. Один из них был на теле Кассена, второй — на трупе его врага Асара.



Проклятие Кассена

На любого, кто попытается что-то украсть из саркофагов Кассена или его товарищей, падёт проклятие Кассена. Такое проклятие труднее снять, чем многие другие: его СЛ на 5 выше обычного при попытке убрать его заклинанием *снятие проклятия*. Проклятие снимается автоматически, если украденные вещи возвращают в место упокоения Кассена.

ПРОКЛЯТИЕ КАССЕНА

Тип: проклятие; **Испытание:** Воли со СЛ 15 отменяет.
Частота: 1/день.
Действие: всё снаряжение существа ветшает, словно от времени и ржавчины, получая 1d4 урона (твёрдость игнорируется).

От этого вторжения оба мёртвых духа пробудились, но Кассен стал добрым призраком, а Асар — ужасным скелетом-воителем.

Саркофаг Кассена открыт, крышка лежит рядом. Его тело в порядке, не считая оборванных кусков цепочки, что была у него на шее: когда-то там висел медальон. Асар не трогал тело своего врага: он надеется поднять его позже и превратить в своего слугу. Одет Кассен в великолепный *+2 полный латный доспех,* при нём *+1 огненный длинный меч.* Любой, кто возьмёт эти вещи или осквернит любое из захоронений в этой части подземелья, столкнётся с проклятием Кассена (см. врезку выше).

Существа: Асар обычно обретается в этой комнате. Здесь он строит планы мести жителям поселения, когда-то сумевшим его победить. О побывавших здесь грабителях могил он мало что знает, но подозревает, что они явились из Кассена, чтобы обворовать его захоронение. Когда пришли кассенцы, он послал своих подручных-скелетов убить их. Нападением он командовал лично и решил взять Димиру в качестве заложницы, а заодно разузнал у неё, что здесь случилось за последние 200 лет. Димира успела сказать ему, что сюда скоро придут юные герои, и теперь Асар ждёт их прибытия. Когда герои войдут в зал, Асар будет прятаться в сумраке на противоположной стороне.

АСАР — КО 4

Опыт 1 200

Скелет-воитель, воин 2.
Нейтральная злая средняя нежить.
Иниц.: +6; **Восприятие:** ночное зрение 60 футов; Внимание +6.

ЗАЩИТА

КБ: 20, касание 12, врасплох 18 (+6 броня, +2 Лвк, +2 естественная броня).
ПЗ: 39 (3d8+2d10+15).
Стойкость +6, **Реакция** +3, **Воля** +2.



Защитные способности: сопротивление проводимой энергии +4; **СУ:** 5/дробящее; **Невосприимчивость:** особенности нежити, холод.

АТАКА

Скорость: 20 футов.
В ближнем бою: *+1 длинный меч* +9 (1d8+5 / 19–20) или *+1 длинный меч* +7 (1d8+11 / 19–20) или *+1 длинный меч* +7 (1d8+5 / 19–20 и +2 (уклонение) к КБ до начала следующего хода) или 2 удара когтями +7 (1d4+3).

ТАКТИКА

Во время боя: Асар устремляется вперёд, а его подручные атакуют с флангов. Он старается взять противника в тиски, разоружать персонажей с дробящим оружием и применять Сокрушительный удар против всех остальных.
Боевой дух: Асар дерётся, пока не погибнет.

ПАРАМЕТРЫ

Сил: 17, **Лвк:** 14, **Вын:** —, **Инт:** 13, **Мдр:** 8, **Хар:** 14.
БМА: +4; **МБМ:** +7 (+9 к разоружению); **ЗБМ:** 17.
Черты: Живучесть, Защитная стойка, Разоружение+, Сокрушительный удар, Уверенное владение оружием (длинный меч), Улучшенная инициатива[Д].
Навыки: Внимание +7, Запугивание +10, Скрытность +6.
Снаряжение: *+1 кольчуга, +1 длинный меч.*

СКЕЛЕТ ЧЕЛОВЕКА (4) — КО 1/3

Опыт 135

ПЗ: 4 (1d8); см. стр. 11.

Развитие событий: когда персонажи справятся с Асаром, они могут заняться Димирой. Она жива, но без сознания (стабильна, с –1 ПЗ). Если её приведут в чувство, она расскажет, что с ней случилось: о том, как её взял в плен Асар, и о допросе. Про грабителей она ничего не знает, но при ней другие кассенцы упоминали, что, судя по следам, в гробницу до них кто-то заходил. Димира будет очень рада узнать, что её брат жив, и захочет как можно скорее поговорить с ним.

Когда персонажи подойдут, чтобы зажечь фонарь от Вечного пламени (постоянный магический огонь, похожий

на *вечный свет*, но горячий), дух Кассена явится им, чтобы поблагодарить за то, что они одолели Асара. Он может рассказать им об Асаре и своём давнем знакомстве с капитаном наёмников. Хоть и неохотно, он может поведать, что когда-то они вместе искали приключения и разошлись, а потом Кассен добыл множество сокровищ. Кассен уверен, что Асар чувствовал себя обделённым после той истории и именно из-за этого впоследствии напал на деревню. Кассен ничего не знает о грабителях, но может сказать, что они из всех вещей забрали именно амулеты, с которыми он и Асар были похоронены. Эти два амулета — часть ключа, который открывал большую сокровищницу, когда-то ими ограбленную. Кассен мало о ней помнит, кроме того факта, что амулет указывает путь к сокровищнице, если собрать его из трёх частей. Третья часть была у Ирамин, эльфийской волшебницы, которая тоже путешествовала вместе с ними. Поблагодарив героев, Кассен опускает руку в саркофаг и достаёт несколько предметов, чтобы раздать победителям Асара. После этого он пропадает, вновь обретая вечный покой.

Сокровища: Кассен даёт персонажам *бездонную сумку* (тип I), *+1 ударный щит, самоцвет элементаля (вода)* и по одной чешуйке от своего доспеха (*дар Кассена*) каждому. Кассен объясняет, что такая чешуйка может им помочь в час нужды.

23. Усыпальница кассенцев

Здесь похоронены погибшие в давней битве кассенцы, каждый в своём каменном саркофаге. Эти могилы, в отличие от саркофага легендарного героя, не грабили.

Крышки саркофагов на месте. На любого, кто попытается ограбить эти захоронения, падёт проклятие Кассена.

24. Усыпальница наёмников

Здесь похоронили часть тех, кто когда-то напал на Кассен. Крышка центрального саркофага снята и лежит перед ним сломанная. Рядом с ней — тело человека в маске.

Здесь были похоронены Асар и часть его людей. Когда грабители проникли сюда несколько месяцев назад, они вскрыли саркофаг и забрали амулет с шеи трупа. После этого Асар поднялся, став скелетом-воителем, и первым делом задушил главаря банды. Остальные успели сбежать, унеся с собой амулет. На мертвеце серая одежда и железная маска, скрывающая лицо; от трупа идёт сильный гнилостный запах. Проверка Лечения со СЛ 15 позволяет понять, что умер он 3 месяца назад от удушения. Пройдя проверку Знания (религия) со СЛ 15, можно понять, что этот человек был последователем Размира, живого бога, чьи культы встречаются в окрестностях озера Энкартан. Проверка Знания (краеведение) также позволяет выяснить, что, по слухам, в Тамране, столице Нирмафаса, появился какой-то новый культ.

Сокровища: у мертвеца есть кое-что интересное. Это карта пути к гробнице, с запиской «амулеты похоронены с Кассеном и Асаром», *жезл волшебной стрелы* (УЗ 3, 22 заряда), *+1 наручи защиты, горн тумана*, 354 зм, недавно отчеканенные, и книга заклинаний, в которой есть следующие чары: *волшебная стрела, левитация, ложная жизнь, магический доспех, ослабляющий луч, поспешное отступление, увеличение гуманоида, устрашение* и все фокусы волшебников.

Дар Кассена

Аура: среднее преграждение; УЗ 10.
Категория: шея; **Цена:** —; **Вес:** —.
Это маленькая серебряная чешуйка, тёплая на ощупь; на ней стоит личный знак Кассена, героя Клыколесья. Вы можете ею воспользоваться, чтобы перебросить результат испытания, проверки навыка или атаки. Вы должны сделать это сразу после первой попытки, но до того, как ведущий объявит результаты. Вы должны принять результат повторного броска, даже если он хуже. Чешуйка работает только один раз, после чего рассыпается в пыль.

Заключение

Путь обратно в Кассен пройдёт без приключений. Рольдар будет очень рад вновь увидеть Димиру и станет чуть более вменяемым, хотя полностью рассудок к нему не вернётся.

Когда герои наконец вернутся в поселение, они увидят, что к их прибытию готовили праздник.

Мэр Аптал приветствует их у ворот, но его радость быстро сменится ужасом, когда он услышит, что произошло. Новость быстро распространится по поселению, и празднество окажется омрачено. Никто не станет винить персонажей в случившемся, и люди будут благодарны им за то, что они справились с нависшей над поселением угрозой. Пир в их честь всё-таки состоится, но он будет не таким, как в прошлые годы: слишком многие будут поминать потерянных друзей и любимых. Жители начнут собираться в новое путешествие к гробнице, чтобы позаботиться о телах погибших.

Наблюдающий за всем этим Сайгар ненадолго остановится поговорить с персонажами. Он официально представится им как Искатель и скажет, что у него для них есть работа. Сайгар уверен, что его организации будет интересно добраться до тех грабителей, которые не так давно вломились в гробницу, — пусть они теперь ответят за свои действия. Затем он спросит, не хотят ли персонажи сами разгадать эту тайну. Если они согласятся, он снова сольётся с толпой, сказав лишь, что будет периодически связываться с ними (см. продолжение приключения — «*Маски живого бога*»).



ПРИЛОЖЕНИЕ: КАССЕН

Кассен — небольшая деревня, которой управляет мэр Аптал, справедливый, но мрачный человек. Хотя большая часть местных живёт на хуторах и выселках вокруг собственно Кассена, сообщество у них довольно дружное. Как и многие обитатели Нирмафаса, друг за друга они стоят горой и помыкать собой не позволят. Ниже приводится список самых примечательных людей и мест Кассена.

КАССЕН

Деревня, автократия (мэр); **Мировоззрение:** ХД.

Базовое богатство: 500 зм.

ДЕМОГРАФИЯ

Население: 180.

Тип: изолированное (люди 93%, полурослики 3%, полуорки 2%, эльфы 1%, полуэльфы 1%).

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ВЛАСТИ

Джонарк Аптал (нейтральный добрый, М, человек, аристократ 3), выборный мэр Кассена; **Кольбин Ветнар** (принципиальный нейтральный, М, человек, умелец 3 / плут 2), глава Гильдии лесорубов; **Грегор Виссло** (принципиальный добрый, М, человек, воин 4), начальник стражи и инструктор воинов; **Хольгаст** (нейтральный, М, человек, волшебник 6), местный мудрец; **Рантал Прасст** (нейтральный добрый, М, человек, жрец Эрастила 2), священник.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ КАССЕНА

Здесь перечислены самые примечательные здания в Кассене. Если герои местные, то у них должен быть дом где-то ближе к окраине поселения.

1. **«Семь серебряных»:** большинство гостей Кассена останавливается в этом удобном двухэтажном трактире. Трактирщик Трельвар Сильверс может предложить по умеренным ценам ночлег (4 см за ночь) и питание (3 см в день). Здесь также есть оживлённый бар. Трельвару помогает его дочь Асина и крайне дружелюбный Джаймс Иггинс по прозвищу Недостача, у которого можно узнать интересные слухи.

2. **Ратуша:** здесь проводятся совещания деревенской администрации, а также свадьбы и иные церемонии. Ратуша — это целое трёхэтажное здание ближе к центру поселения; здесь есть один большой зал и несколько маленьких комнат на каждом этаже. Именно здесь состоится праздник в честь триумфального возвращения героев.
3. **Гильдия лесорубов:** основная статья экспорта в Кассене — древесина Клыколесья. Чаще всего брёвна сплавляются вниз по реке Турондель к озеру Энкартан; по настоянию лесорубов на всех брёвнах должен быть знак гильдии, и он наносится небесплатно. Благодаря этому лесорубы — одна из самых богатых и влиятельных групп в деревне. Управляет ими хваткий и предприимчивый Кольбин Ветнар.
4. **Храм Эрастила:** единственное каменное здание в поселении — это храм. Хотя официально он посвящён Эрастилу, здесь также почитают других богов (таких как Гозрей, Горум, Шелин и Тораг) и приносят им подношения. Отец Прасст — единственный жрец в Кассене, и его нередко называют здесь «первосвященником».
5. **Казармы стражи:** начальника стражи Виссло обычно можно найти здесь, когда он не патрулирует улицы Кассена. Хотя стражники большую часть времени не слишком стараются, в случае беды они становятся эффективной силой.
6. **«Сталь Ренета»:** в мастерской Ренета делается всякая нужная кассенцам работа по металлу, но по качеству ей далеко до работы Браггара. Здесь можно найти обычные металлические предметы по стандартным ценам, однако искусно сделанных вещей тут не бывает.
7. **Дом Арнамы:** здесь живёт Арнама Ластрид, одна из немногих следопытов, поселившихся в самом Кассене, а не в округе. Мэр Аптал очень доверяет её интуиции лесничего и часто обращается к ней за советом по важным для поселения вопросам.
8. **Дом сэра Драмотта:** здесь живёт рыцарь из Последнего Оплота сэр Драмотт.
9. **Мастерская Браггара:** здесь живёт и работает Браггар Железный Хомут, дварфийский кузнец. Он делает гораздо более качественные вещи, чем можно найти в «Стали Ренета», но работает куда медленнее и за большие деньги. Браггар может создать почти любой искусно сделанный инструмент, оружие или доспех.
10. **Дом Варгиданов:** здесь живёт семья Варгиданов. В Кассене у них репутация людей таинственных и зловещих.
11. **Башня Хольгаста:** слегка покосившееся строение на краю деревни.
12. **Дом мэра Аптала:** этот скромный дом у воды принадлежит мэру Апталу. Чаще всего владельца можно найти в ратуше, где он улаживает дела поселения, или на реке, где он ловит рыбу.
13. **Дом Илимары:** здесь живёт Илимара Онири, таинственная женщина из Кадиры.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or otherform in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement overthe prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any othertrademark or registered trademark clearly identified as Product identity bythe owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material ofOpen Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms ofthis agreement.

2. The License: This License applies to anyOpen Game Contentthat contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used underand in terms ofthis License. You must affix such a notice to anyOpen Game Content thatyou Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No otherterms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/orYou have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of anyOpen Game Content You are copying, modifying ordistributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The ownerof any Product Identityused in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copyof this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material soaffected.

13. Termination: This Licensewill terminate automatically ifYou fail to complywith all terms herein and failto curesuch breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: Crypt of the Everflame Copyright 2009, Paizo Inc. Author: Jason Bulmahn.

Приключение Pathfinder: Гробница Вечного пламени. Русское издание © 2017 ООО «Мир Хобби»

ЖИТЕЛИ КАССЕНА

Далее приведён список примечательных людей, живущих в деревне. Здесь вы найдёте в том числе подходящих наставников и учителей для представителей любого из 11 основных классов. Желательно, чтобы у всех героев изначально были личные связи с кем-то из них, даже если они не всегда жили в Кассене или не учились там.

Сайгар Анравис (хаотичный нейтральный, М, человек, плут 4 / воин 2): кассенцы подозрительно относятся к чужакам, и Сайгар не уменьшает их подозрительность. Он носит чёрное, мало общается и живёт в съёмной комнате в «Семи серебряных» уже четыре месяца. Люди иногда видят, как он бродит по деревне и наблюдает за местными, но в основном он проводит время в своей комнате или в баре. На самом деле Сайгар — один из Искателей, большой международной группы охотников за сокровищами и искателей приключений. Он в городе, поскольку Общество Искателей хочет открыть своё отделение на севере Нирмафаса, чтобы оттуда предпринимать экспедиции в Белкзен. Сайгар высматривает в городе подходящих людей, которые могли бы поучаствовать в этом предприятии, но ему нужны настоящие герои.

Сэр Драмотт (принципиальный добрый, М, человек, паладин 3, учитель для паладинов): жители Последнего Оплота, военизированного государства на севере, считают своим долгом не позволять оркам Белкзена расширять свои владения. Увы, их силы слишком рассредоточены, и в деле разведки они полагаются на ряд наблюдателей возле границ Белкзена. Сэр Драмотт относится к их числу. Здесь, в деревне, он один, и все свои отчёты он отправляет командованию в Последний Оплот, информируя об активности орков. Мэр Аптал благодарен сэру Драмотту, который всегда готов помочь в трудный час, но ему не нравится, что иностранный офицер живёт у него в поселении. Жители Кассена его уважают, но они всё равно бы предпочли, чтобы он уехал и не мешал им жить своей жизнью. Сэр Драмотт — мудрый учитель, хоть подчас и бывает строг с учениками. Он готовит их именно к службе в Последнем Оплоте, описывая это как величайшую честь.

Джосин Эльмаран (хаотичный добрый, М, полуэльф, бард 5, учитель для бардов): Джосин — единственный в посёлке, кто профессионально владеет музыкальным искусством. Он поселился здесь 4 года назад, когда в бою с белкзеновскими орками его ранили в ногу. Несмотря на проблемы со здоровьем, Джосин — великолепный музыкант, умеющий играть на множестве инструментов и владеющий разными стилями исполнения. Он живёт в одной из комнат над таверной «Семь серебряных», где каждый вечер что-нибудь исполняет. Джосин — идеальный наставник для персонажей-бардов. Лёгкость и беззаботность делают его не слишком строгим учителем. Периодически он спьяну начинает намекать на страшные вещи из своего прошлого, но на трезвую голову говорить об этом отказывается.

Шрам (нейтральный злой, М, полуорк, умелец 1 / боец 3): в гильдии лесорубов встречается самый разный народ — и далеко не всегда они вежливы и заботливы по отношению к кас-

сенцам. Шрам — как раз такой случай. Его бы давно уволили, но он слишком ценный работник. Когда он в деревне, местные держатся от него подальше, а стража за ним присматривает. Шрам склонен пьянствовать, буйствовать и приставать к официанткам. К счастью, он неустойчив к местному виски (от которого быстро валится с ног), и в тавернах часто этим пользуются.

Хольгаст (нейтральный, М, человек, волшебник 6, учитель для волшебников): на восточной стороне поселения стоит одинокая слегка покосившаяся башня из дерева и кирпича. Здесь живёт Хольгаст, местный мудрец и мистик. Он много знает, но стар и забывчив, поэтому местные жители (в частности, мэр) консультируются у него, только если это очень важно. Хольгаст большую часть времени бродит по башне, читает книги, курит трубку или дремлет. Раз в неделю он выходит закупаться припасами, каждый раз платя идеальными золотыми монетами, которые у него всё не кончаются — по его словам, он их когда-то раздобыл в одной сокровищнице. Учиться у Хольгаста — сомнительное удовольствие. Старый волшебник старомоден и эксцентричен, он заставляет учеников работать по дому в качестве платы за обучение, а сам весь день спит и очень мало чему учит. Те, кто смог у него чему-то научиться, добились результатов, подглядывая в его книги заклинаний, пока он спал.

Джаймс «Недостача» Иггинс (хаотичный нейтральный, М, полурослик, плут 3, учитель для плутов): частые посетители «Семи серебряных» не забывают пересчитывать монеты перед уходом, особенно если их обслуживал Недостача — официант-полурослик, имеющий привычку недодавать сдачу (сам он настаивает, что прозвище — лишь намёк на его малый рост). Хотя Джаймс в целом добр и всегда готов помочь, он то и дело прихватывает чужие вещи — то несколько монеток, то плохо лежащий кинжал. Большая часть кассенцев прекрасно об этом знает и не слишком огорчается, когда что-то пропадает: в конце концов, они точно знают, где это искать. Те, кто с ним работает в «Семи серебряных», вынуждены слушать его байки и порой страдать от его проделок. Джаймс считает мелкие кражи отличной забавой.

Браггар Железный Хомут (хаотичный нейтральный, М, дварф, умелец 3 / варвар 2, учитель для варваров): Браггар — один из двух кузнецов, работающих в Кассене. Его мастерская находится в южной части поселения. Хотя его конкурент гораздо шустрее («Сталь Ренета», возле деревенской площади), Браггар делает более качественные вещи. Характер у него скверный: Браггар славится страшными приступами ярости, если что-то в работе идёт не так. В результате ему нередко приходится делать ремонт у себя в кузнице, что только замедляет работу. Учит он в первую очередь ремесленным навыкам, но также может научить управлять своим гневом, своевременно его применяя.

Стражник Гольфонд Кир (принципиальный добрый, М, человек, боец 2): Гольфонд Кир простоват, но при этом он — старательный стражник, каждый день дежурящий на единственной дозорной башне поселения. Когда он не на дежурстве, он либо бегает по поручениям своей престарелой матери, либо возится с местными детьми. Когда-то в юности его лягнула в лоб лошадь, от чего его голова изрядно пострадала. С тех пор над ним часто и не всегда по-доброму подшучивают, но он на всё отвечает улыбкой. Кир всегда говорит правду, невзирая на возможные последствия. Он очень уважает начальника стражи Виссло и (в отличие от других стражников) не посмеивается над ним. Капитан же относится к Киру, как к остальным своим бойцам, несмотря на то, что тот часто и глупо ошибается.

Покупка вещей в Кассене

Те, кто хочет что-то купить в Кассене, без проблем обзаведутся обычным снаряжением, если оно стоит в пределах 500 зм (сюда входят почти любые доспехи и искусно сделанное оружие). Волшебные предметы куда менее доступны. Здесь можно с 75%-ной вероятностью раздобыть волшебный предмет стоимость до 500 зм — это означает, что здесь встречаются зелья до 2 круга и свитки до 3 круга включительно. Их можно купить у Хольгаста или отца Прасста.

Кроме того, в деревне продаются следующие вещи. У Браггара есть кольчужно-латный доспех на среднего гуманоида (переделать для небольшого можно за 20 зм). Он же продаёт *+1 длинный меч* (2 315 зм) и *+1 лёгкий деревянный щит* (1 153 зм). У отца Прасста есть на продажу *жезл исцеления лёгких ранений* (22 заряда, 300 зм). Хольгаст продаёт целый ряд волшебных предметов: *руку мага* (900 зм), *кольцо плавного падения* (2 200 зм), *кольцо контрзаклинаний* (4 000 зм), *жезл пылающих рук* (УЗ 2, 50 зарядов, 1 500 зм) и *источник бесконечной воды* (9 000 зм).

Арнама Ластрид (нейтральная добрая, Ж, человек, следопыт 4, учитель для следопытов): Нирмафас знаменит своими следопытами — храбрыми лесными жителями, уже много лет защищающими эту землю от внешних и внутренних угроз. Арнама — одна из них. Она молчалива, надёжна и всегда готова рисковать, защищая народ Кассена и свою любимую страну. Арнама осиротела во время давних войн с Молтуном и росла при группе следопытов, как в приёмной семье. Они-то и научили её всему, что она умеет. Когда Арнама выросла, она отправилась в путешествие разузнать, откуда были её родители. След привёл её в Кассен, где она и осталась жить в старом доме на окраине. Арнама — хороший следопыт, но нелучший преподаватель. Она нетерпелива и бессистемна. Зато она хорошо умеет учить примером, водя новичков в патрули и на охоту.

Илимара Онири (принципиальная нейтральная, Ж, человек, монах 2, учитель для монахов): хотя большинство кассенцев родились и выросли в пределах десятка миль от села, Илимара родилась в Кадире, в городке, название которого большинство кассенцев и произнести-то не смогут. Неудивительно, что эта экзотическая красивая женщина держится здесь

обособленно. Она уже почти 8 лет живёт на окраине деревни, утверждая, что пытается найти мир для своего сердца. У Илимары за это время неоднократно появлялись ученики, надеявшиеся узнать секреты Ирори, которые, как говорила Илимара, ей известны, — но в конечном счёте они все бросили учёбу, выбрав более простую дорогу. Но любой, кто всерьёз у неё учится, быстро замечает, что у неё есть какая-то тёмная тайна, и только обладатели железной воли могут выдержать ее общество.

Отец Рантал Прасст (нейтральный добрый, М, человек, жрец Эрастила 2, учитель для жрецов): в этом маленьком поселении есть только один храм, и посвящён он в первую очередь Эрастилу. Однако отец Прасст позволяет пользоваться зданием храма представителям иных дружественных культов. Сам отец Прасст этих божеств не восхваляет, но в альковах помещения есть часовенки других богов — включая Гозрей, Горума, Шелин и Торага. Отец Прасст добрый и понимающий, но он способен на многое, когда дело доходит до защиты поселения. Он довольно молод — ему всего 24 года, — и община пока не слишком-то полагается на его советы, кроме как в духовных вопросах. Он начинал как солдат в Тамране, но после первой же битвы ушёл в священники — и никому не объясняет почему.

Асина Сильверс (хаотичная добрая, Ж, человек, простолюдин 1): Асина — почти копия своей прекрасной матери. Из-за этого её отцу Трельвару бывает больно смотреть на дочь, чья мать умерла около года назад. Девочка помогает отцу управляться в «Семи серебряных» — трактире и таверне в центре деревни. Ей всего 13 лет, но она уже прославилась как деревенская сплетница, собирающая все слухи и готовая поделиться ими с теми, кто заходит перехватить пинту. Асина работает старательно и улыбается приветливо, но в душе она очень беспокоится за отца. Она готова ради него взять на себя заботу о трактире, но это идёт вразрез с её настоящей мечтой — перебраться в Тамран и зажить там другой жизнью.

Трельвар Сильверс (нейтральный добрый, М, человек, простолюдин 3): Трельвар со своей дочерью Асиной заправляет единственной таверной и трактиром в Кассене — «Семью серебряными». Трельвар уже достиг зрелости; своё заведение он унаследовал от отца лет десять назад. Хотя он добрый человек и честен с посетителями (в отличие от Джаймса), последний год он в большой печали. Жена его умерла, рожая единственного сына, а младенец после этого не прожил и года. Теперь у Трельвара нет ни жены, ни наследника. Асина старается утешить его и готова взять на себя заботы о трактире. Трельвара терзают сомнения: не лучше ли удачно выдать Асину замуж, а трактир перепоручить толковому работнику. Трельвар оживает, только когда в Кассен приезжает богатый или выдающийся незнакомец.

Ольмира Древесная Песнь (нейтральная, Ж, человек, друид 2, учитель для друидов): друидов в Нирмафасе немало, но Ольмира привлекает внимание даже в Кассене. Эта средних лет женщина носит одежду только из материалов вроде коры, листьев или травы, и при ней всегда обретается какое-нибудь лесное зверьё. Она постоянно бормочет себе под нос, как будто ведёт полноценный диалог — хотя ей вроде бы никто не отвечает. С годами Ольмира обучила нескольких друидов, вполне преуспевших на этом поприще. Ученикам она часто даёт различные задания — например, слушать ветер в течение недели, рассадить новые семена по поселению или подражать местным животным.

Мэр Джонарк Аптал (нейтральный добрый, М, человек, аристократ 3): раз в четыре года в Кассене выбирают мэра. Аптал удерживается на этой должности уже более 11 лет. Следующие выборы состоятся всего через несколько месяцев, и Аптал прилагает все усилия к тому, чтобы в этом году ритуал принесения Вечного пламени прошёл без неожиданностей. Мэр Аптал честен в своём деле и хорошо умеет улаживать земельные и прочие дрязги между жителями. С чужаками он несколько более осторожен и, как правило, встаёт на сторону своих, если только ему не предъявляют весомых аргументов.

Мольтус Варгидан (учитель для чародеев): если спросить дюжину кассенцев, какая семья самая странная в городе, вы получите дюжину одинаковых ответов: Варгиданы. В их крови магия, и у каждого из их детей есть чародейский талант. Откуда он взялся — большинству неизвестно: члены семьи не говорят об этом при посторонних. Глава семьи — богатый и эксцентричный патриарх Мольтус Варгидан. У него седые волосы до колен, и он нередко бродит по большому дому семейства, бормоча что-то себе под нос. У него почти дюжина детей, и все — от разных жён; в доме также есть пара слуг, работающих там всю жизнь. Выросшим у него юным чародеям приходится всё осваивать самим — он не склонен делиться секретами, и многие из его потомков подозревают, что старик уже не в ладах с головой.

Кольбин Ветнар (принципиальный нейтральный, М, человек, умелец 3 / плут 2): глава гильдии лесорубов Кольбин Ветнар — важная персона в Кассене, влиянием он уступает лишь мэру Апталу. Но мэр готов заботиться о людях, а Кольбина в основном интересуют собственные карманы. Кольбин всегда следует букве закона, но в любом сомнительном случае он интерпретирует его в свою пользу и в пользу своих лесорубов. Когда оружейники в деревне выдвинули протест против гильдии, начавшей производить деревянное оружие, Кольбин им уступил, но только с условием, что дерево для производства они должны покупать строго у гильдии. С тех пор кассенцы нередко шутят про качество «стрел Кольбина» и «посохов Кольбина».

Капитан стражи Грегор Виссло (принципиальный добрый, М, человек, воин 4, учитель для воинов): Кассен никогда не знал настоящих ужасов войны с Молтуном, но отряды мародеров из Белкзена бывают очень опасны. Виссло, капитан стражи, уже много лет занимается защитой деревни. Он истово верит в распорядок и регламент, ставя их куда выше свободы самовыражения и нередко из-за этого обижая других жителей Кассена. Он опытный воин и компетентный учитель, но очень напирает на дисциплину и порядок. Стражников Виссло обучил хорошо, но они втайне недолюбливают старика и называют за спиной пренебрежительными прозвищами (сейчас — чаще всего Кэп Тормоз).



ВАЛЕРОС

МУЖЧИНА, ЧЕЛОВЕК, ВОИН 1

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД **ИНИЦ.:** +6 **СКОРОСТЬ** 20 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	16
ЛВК	15
ВЫН	12
ИНТ	13
МДР	8
ХАР	10

ЗАЩИТА

ПЗ: 12

КБ: 18
касание 12, врасплох 16

Стойкость +3,
Реакция +2,
Воля −1

АТАКА

В ближнем бою: длинный меч +3 (1d8+3 / 19–20) и короткий меч +2 (1d6+1 / 19–20)

Дистанционная: короткий лук +3 (1d6/×3)

БМА: +1; **МБМ:** +4; **ЗБМ:** 16

НАВЫКИ

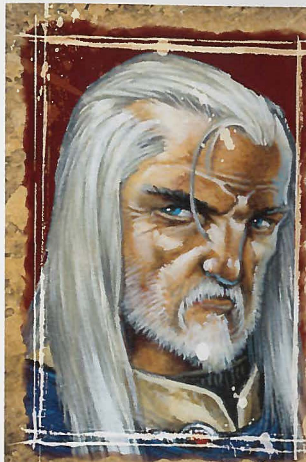
Верховая езда	+1
Внимание	−1
Запугивание	+4
Лазание	+2
Плавание	+2

ЧЕРТЫ

Парное оружие, Уверенное владение оружием (длинный меч), Улучшенная инициатива



Боевое снаряжение: алхимический огонь, кольчуга, длинный меч, короткий меч, короткий лук, стрелы (20);
Прочее снаряжение: рюкзак, шёлковая верёвка, 1 зм.



ЭЗРЕН

МУЖЧИНА, ЧЕЛОВЕК, ВОЛШЕБНИК 1

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД **ИНИЦ.:** −1 **СКОРОСТЬ** 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	11
ЛВК	9
ВЫН	12
ИНТ	18
МДР	15
ХАР	9

ЗАЩИТА

ПЗ: 7

КБ: 9
касание 9, врасплох 9

Стойкость +3,
Реакция +1,
Воля +4

ФАМИЛЬЯР

Шустрик (ласка)

ЗАКЛИНАНИЯ

Подготовленные (УЗ 1):
1 — *магический доспех, сон*
0 — *обнаружение магии, свет, ступор*

Книга заклинаний: все фокусы волшебника, а также *волшебная стрела, магический доспех, обнаружение нежити, сигнал тревоги, сон, устрашение, щит.*

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

Рука-помощник: атака +4, 7/день, дистанция 30 футов

ЧЕРТЫ

Боевая магия, Внушительная стойкость, Написание свитков

АТАКА

В ближнем бою: трость +0 (1d6)

Дистанционная: лёгкий арбалет −1 (1d8 / 19–20)

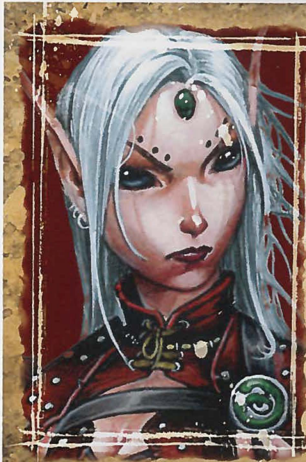
БМА: +0; **МБМ:** +0; **ЗБМ:** 9

НАВЫКИ

Внимание	+3
Дипломатия	+0
Знание (география)	+8
Знание (история)	+8
Знание (краеведение)	+8
Знание (магия)	+8
Колдовство	+8
Оценка	+8



Боевое снаряжение: *свиток пылающих рук*, алхимический огонь (2), трость (как дубинка), кинжал, лёгкий арбалет, болты (20);
Прочее снаряжение: рюкзак, тубус для свитков, сумка с реагентами, книга заклинаний, 35 зм.



МЕРИСИЭЛЬ

ЖЕНЩИНА, ЭЛЬФ, ПЛУТ 1

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ХН **ИНИЦ.:** +3 **СКОРОСТЬ** 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	12
ЛВК	17
ВЫН	12
ИНТ	10
МДР	13
ХАР	10

ЗАЩИТА

ПЗ: 10

КБ: 16
касание 14, врасплох 12

Стойкость +1,
Реакция +5,
Воля +1
(+2 против очарования)

АТАКА

В ближнем бою: рапира +1 (1d6+1 / 18–20)

Дистанционная: кинжал +3 (1d4+1 / 19–20)

БМА: +0; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 15

ОСОБЕННОСТИ

Невосприимчивость ко сну, сумеречное зрение, поиск ловушек

ОСОБЫЕ АТАКИ

Атака исподтишка +1d6

НАВЫКИ

Акробатика	+7
Блеф	+4
Внимание	+7
Запугивание	+4
Лазание	+5
Ловкость рук	+7
Механика	+7
Скрытность	+7

ЧЕРТЫ

Уворот



Боевое снаряжение: кислота, алхимический огонь (2), громовой камень, рапира, кинжалы (6);
Прочее снаряжение: рюкзак, кожаный доспех, крюк-кошка, фонарь, масло (5), шёлковая верёвка, набор отмычек, 25 зм.



КАЙРА

ЖЕНЩИНА, ЧЕЛОВЕК, ЖРЕЦ САРЕНРЭЙ 1

МИРОВОЗЗРЕНИЕ НД **ИНИЦ.:** +0 **СКОРОСТЬ** 30 футов

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ	13
ЛВК	8
ВЫН	14
ИНТ	10
МДР	17
ХАР	12

ЗАЩИТА

ПЗ: 10

КБ: 15
касание 9, врасплох 15

Стойкость +4, Реакция −1,
Воля +7

ЧЕРТЫ

Проводящий удар, Стальная воля

ЗАКЛИНАНИЯ

Подготовленные (УЗ 1):
1 — *волшебный камень, исцеление лёгких ранений*[СФ], *милость божества*
0 — *благо, божественное наставление, свет*

[СФ] заклинание сферы;

Сферы: Лечения, Солнца.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Отринуть смерть (Пс): восстанавливает существу 1d4+1 ПЗ, работает только для целей, у которых менее 0 ПЗ, 6/день.

Благословение солнца (Св): проводимая энергия наносит нежити +1 урон, обходя сопротивление проводимой энергии.

АТАКА

В ближнем бою: скимитар +1 (1d6+1 / 18–20)

Дистанционная: лёгкий арбалет −1 (1d8 / 19–20)

БМА: +0; **МБМ:** +1; **ЗБМ:** 10

ОСОБЫЕ АТАКИ:

божественная сила (позитивная энергия 1d6, СЛ 11, 4/день), спонтанное исцеление ранений

НАВЫКИ

Внимание	+4
Дипломатия	+5
Знание (религия)	+4
Лечение	+7



Боевое снаряжение: скимитар, лёгкий арбалет, болты (10);
Прочее снаряжение: кольчужная рубаха, тяжёлый деревянный щит, рюкзак, серебряный символ религии, 12 зм.

Пробуждение зла



Приключение Pathfinder

Гробница Вечного Пламени

Юные герои из маленького поселения Кассен готовятся к церемонии достижения совершеннолетия. По давней традиции им предстоит отправиться за Вечным пламенем в гробницу основателя деревни. Прибыв туда, они обнаруживают трупы знакомых кассенцев и разбойников, а возле саркофагов бродят загадочным образом ожившие скелеты. Героям предстоит преодолеть опасности Гробницы Вечного пламени, узнать причины, по которым пробудилось древнее зло, и победить врага, жаждущего отомстить всем кассенцам.

«Гробница Вечного пламени» — это приключение для ролевой игры Pathfinder, совместимое с правилами редакции 3.5 старейшей из ролевых систем. Оно рассчитано на героев 1 уровня. В приключении используется карта *Flip-Mat: Dungeon (Paizo, 2009).*

События происходят в лесах Нирмафаса мира Pathfinder, но история легко может быть адаптирована к другим игровым мирам. Это может быть как отдельная история, так и первая часть кампании, продолжением которой служит приключение *«Маски живого бога»*.

paizo.com/pathfinder

Артикул 1796



HOBBY WORLD
Играть интересно



3.5 · OGL COMPATIBLE

PZO9520

Pathfinder Roleplaying Game